ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΓΙΑ VIDEO GAMES

GAMER

ΤΕΥΧΟΣ 12 • ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1994



MEGA REVIEW
SUPER STREET FIGHTER II

REVIEWS

ALLADIN

KID DRACULA

FIRST SAMURAI

MORTAL COMBAT II

INTERNATIONAL TENNIS

PRESS START

SUPER STREEET FIGHTER 2 SUPER STREEET FIGHTER 2 SUPER STREEET FIGHTER 2

Τί να πω; Τί να πώ; Εχω χάσει το φως μου αλλά και την λαλιά μου με το παιχνίδι αυτό. Το τεστ που κάνουμε είναι για Mega Drive και Super NES ταυτόχρονα χωρίς να είναι συγκριτικό. Μετά από ένα τέτοιο παιχνίδι/σταθμό θα πρέπει να περιμένουμε το τρίτο της σειράς ή την έκδοση του 2 σε κάποια από τις νέες κονσόλες. Πράγμα που μας φέρνει στο δεύτερο θέμα μας:

ΝΕΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗΝ SEGA

Ενα μηχάνημα από την SEGA που σπάει κόκκαλα έφτασε στα χέρια μου και το χρησιμοποίησα με επιτυχία για να σπάσω το αριστερό χέρι του Shadowcaster που δεν ήθελε να κάνει το τεστ. Διαβάστε στα NEWS μας για το Multi Mega ώστε σας ανοίξει η όρεξη μέχρι το τεστ του επόμενου τεύχους.

MORTAL KOMBAT 2 MORTAL KOMBAT 2 MORTAL KOMBAT 2 MORTAL KOMBAT 2

Οσο καλό και να είναι το παιχνίδι αυτό, δεν είναι Street Fighter. Ατελείωτοι βέβαια θα είναι οι οπαδοί το που θα πουν το αντίθετο. Θα φιλοξενήσουμε όλες τις απόψεις στα επόμενα τεύχη μας και δεν αποκλείουμε μια συγκριτική παρουσίαση των δύο παιχνιδιών. Το τεστ που κάνουμε εδώ περιλαμβάνει τα μηχανήματα της SEGA ενώ στο επόμενο θα έχουμε την έκδοση για το Super NES.

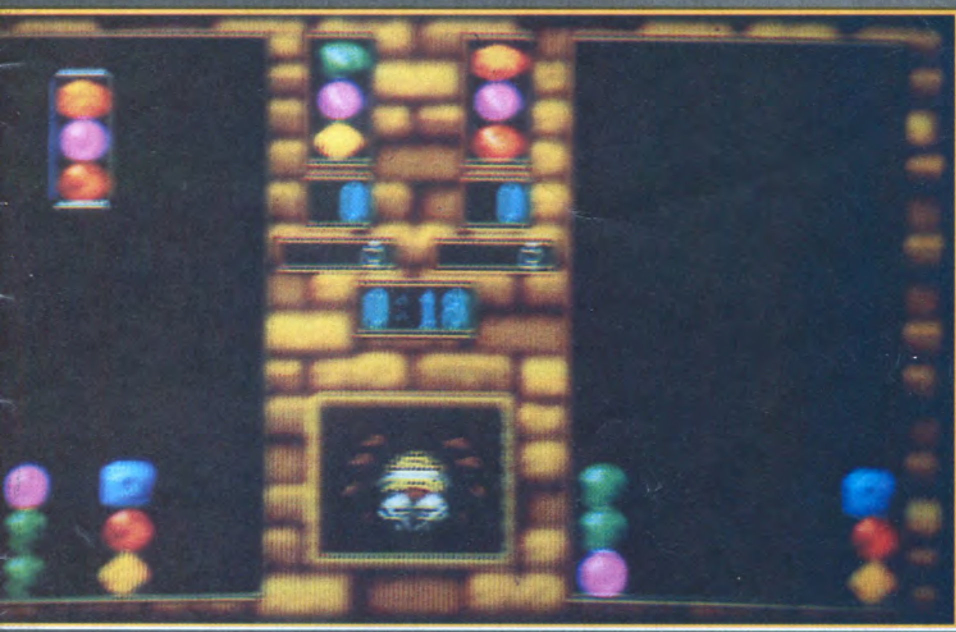
ΥΓ1. Στο προηγούμενο τεύχος που είχαμε το πραγματικά καταπληκτικό τεστ του Jaguar ξεχάσαμε να αναφέρουμε ότι το μηχάνημα βρήκαμε στο TELE CLUB Καλιθέας.

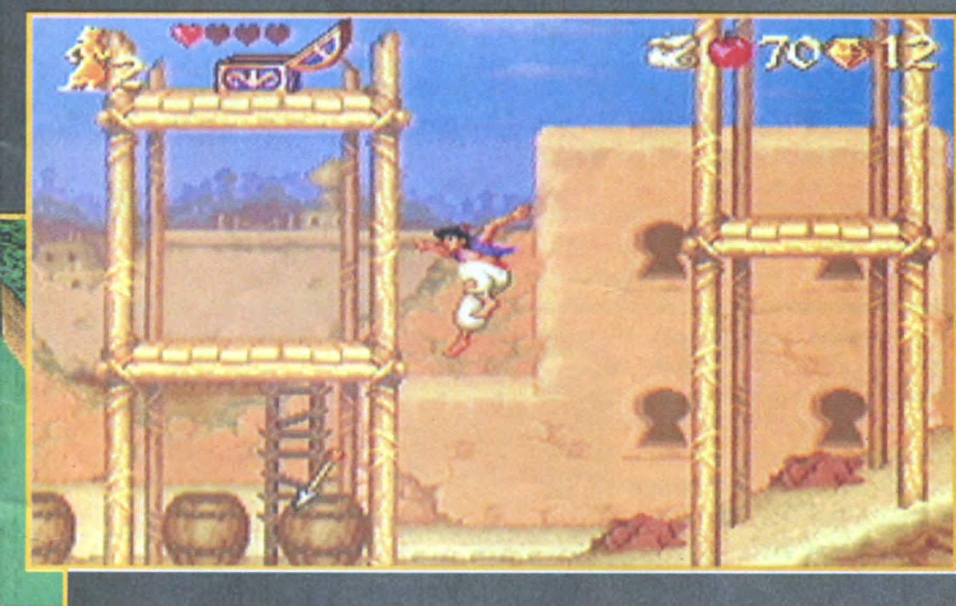


ΠΕΡΙΕΧΟ



ΜΕΝΑ





GAMER

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΠΑΥΛΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΚΟΤΖΙΑΣ
DEREK DELA FUENTE
ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΑΓΓΕΛΟΣ ΜΥΣΤΑΚΕΛΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ / DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
INTERPRESS

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136
ΤΗΛ.: 5144943

NEO GEO-CD ΤΙ ΠΑΙΖΕΤΑΙ?



Πείτε αντίο στα πανάκριβα cartridges του Neo Geo. Η SNK απεκάλυψε πριν λίγο καιρό την ύπαρξη μιας ανεξάρτητης Neo Geo-CD κονσόλας η οποία έχει όλη τη "δύναμη" της προηγούμενης έκδοσης και θα είναι λίγο πιο ακριβή αλλά η τιμή των παιχνιδιών θα πέσει κάτω από το μισό! Ολοι οι παλαιοί τίτλοι θα επανεκδοθούν σε CD ενώ οι καινούριοι θα κοστίζουν (μόλις) $80, $100 δηλαδή φθηνότερα από τα cartridges (την αντιστοιχία κάντε τη μόνοι σας)! Η SNK σχεδιάζει να κυκλοφορήσει τους νέους τίτλους μόλις τρείς μήνες μετά από την κυκλοφορία τους στις αίθουσες των ηλεκτρονικών ενώ 24 νέοι προγραμματιστές υπέγραψαν στην εταιρία. Φυσικά όλοι περιμένουμε εναγωνίως την κυκλοφορία της νέας αυτής έκδοσης του Neo Geo αν και ακούστηκε ότι αργεί κάπως να φορτώσει τα παιχνίδια. Ο καιρός θα δείξει ..

ΠΡΟΣΟΧΗ! ΕΡΧΟΝΤΑΙ...



Μου φαίνεται οτι η Panasonic και η Philips θέλουν να μας βάλουν σε τεράστιο δίλλημα. Από στιγμή σε στιγμή ρίχνουν στην αγορά ταυτόχρονα (προσέξτε το αυτό!) τα νέα τους μηχανήματα. Η Philips το νέο CD-i 450, το οποίο είναι μόνο για παιχνίδια και κατά συνέπεια πολύ φτηνότερο από το προηγούμενο μοντέλο, και η Panasonic το ολοκαίνουριο REAL FZ-1 3DO, με CD φυσικά, το οποίο είναι αρκετά ακριβότερο από το CD-i 450 αλλά έχει δυνατότητα FMV. Οσον αφορά τη συσκευασία των μηχανημάτων, το νέο #3DO θα περιέχει το Total Eclipse της Crystal Dynamics ενώ το πακέτο του CD-i 450 θα περιέχει μια νέα έκδοση του International Tennis με δυνατότητα διπλού. Η απόφαση είναι όλη δική σας .

ARCADE'EM UP



Και κάτι για τους, πολυπληθείς φαντάζομαι, φίλους των ηλεκτρονικών και συγκεκριμένα των racing games. Ο διάδοχος του Ridge Racer, ενός από τα πλέον επιτυχημένα racing games, θα σκάσει μύτη εντός του έτους. Η Namco ανακοίνωσε ότι το Ridge Racer II έχει καλύτερα γραφικά, καθρέπτη για να βλέπετε τι γίνεται πίσω σας και ότι μπορεί να γίνει σειριακή σύνδεση μέχρι και οκτώ μηχανημάτων για ατελείωτες κόντρες. Μπορείτε να καταλάβετε πιστεύω τι έχει να γίνει στη Τζώρτζ και στα άλλα μαγαζιά του τύπου αν συμβεί κάτι τέτοιο ..

ΦΕΡΤΕ ΜΟΥ ΛΕΦΤΑ!







Προς τι η σπαρακτική αυτή έκκληση; Μόλις μάθετε τι μεγαθήρια θα εισβάλλουν σε λίγους μήνες στην αγορά είμαι πεπεισμένος ότι θα αναφωνήσετε και εσείς το ίδιο πράγμα. Πριν σας αφήσω να απολαύσετε τις φωτογραφίες θέλω να σας σας δώσω κάποια πρώτα τεχνικά χαρακτηριστικά. Κατ' αρχήν από αριστερά προς τα δεξιά βλέπουμε το Mega Drive 32X της SEGA, το Saturn επίσης της SEGA και το PlayStation της SONY. Τα δύο μηχανήματα της SEGA περιέχουν από 2 32-bit RISC επεξεργαστές ενώ το μηχάνημα της SONY μόνο έναν. Ομως το Saturn και το PlayStation βγάζουν 24-bit χρώματα ενώ το 32X μόνο 16-bit. Τα μηχανήματα της SEGA υποστηρίζουν CD αλλά και cartridge ενώ το PlayStation μόνο CD. Αυτή είναι μια πρώτη γεύση από το τι μέλλει γεννέσθαι στο χώρο των κονσολών και των 32-bit. Απολαύστε λοιπόν τις εικόνες και φάτε μάτια ψάρια γιατί λεφτά ... δεν έχουμε!

SEGA MULTI-MEGA



Ψιλοχαζός ο τίτλος αλλά ακούγεται ωραία. Τέλος πάντων. Βρισκόμαστε στην ευτυχή θέση να σας ανακοινώσουμε ότι μια καινούρια ομορφιά της SEGA βρίσκεται ήδη στην ελληνική αγορά. Πρόκειται για το ολοκαίνουριο Multi-Mega. Και τώρα θα μου πείτε "ε και; Και τι είναι αυτό το Multi-Mega;". Το Multi-Mega λοιπόν είναι μια πολύ όμορφη και λειτουργική συγχώνευση του ιστορικού Mega Drive με το φιλόδοξο Mega CD. Δηλαδή σε ένα μηχάνημα έχετε και τα δυο προαναφερθέντα.

Το Multi-Mega είναι ένα πολύ όμορφα σχεδιασμένο μηχάνημα το οποίο δέχεται τόσο τα cartridges του Mega Drive όσο και τα δισκάκια του Mega CD. Και όχι μόνο! Σύμφωνα με εγκυρότατες πληροφορίες που με πολύ κόπο αποκτήσαμε από το Ρόιτερ (λέγε με Κροντηρά) σας πληροφορούμε ότι το νέο μηχάνημα της SEGA θα "παίζει" και μουσικά CD όσο και ειδικά CD με γραφικά και ήχο. Δηλαδή συνδέετε ένα μηχάνημα και με την τηλεόραση και με το στερεοφωνικό σας (ναι, γίνεται και αυτό!) και να παίζετε αλλά και να ακούτε, όχι ταυτόχρονα βέβαια αλλά σίγουρα κάτι είναι και αυτό. Αλλά οι ομορφιές συνεχίζονται. Το joypad έχει πλέον έξι κουμπιά έναντι των τριών του Mega Drive ενώ μπορείτε να βάλετε μπαταρίες (το γιατί δεν το έχω καταλάβει ακόμα) και να γλιτώσετε έτσι το χάος των καλωδιώσεων. Δυστυχώς όμως με μπαταρίες μπορείτε μόνο να ακούσετε μουσικά CDs για τρείς σχεδόν ώρες με δυο αλκαλικές του 1,5 Volt. Αυτά τα ολίγα προς το παρόν, σας αφήνω να απολαύσετε τις φωτογραφίες και να κανονίσετε από τώρα τον προϋπολογισμό των χριστουγεννιάτικων αγορών σας. Περισσότερες λεπτομέρειες στο test του Multi Mega που θα υπάρχει στο επόμενο τεύχος του Gamer. Dream on ...

THE ITCHY & SCRATCHY GAME



Οσοι βλέπουν -και θαυμάζουν- τους Simpsons θα ξέρουν βέβαια το καταπληκτικό αλλά βίαιο κινούμενο σχέδιο που τόσο αρέσει στον Bart να παρακολουθεί. Ο ποντικός Itchy προσπαθεί με κάθε μέσο να εξοντώσει τον γάτο Scratchy πριν τον σκοτώσει αυτός! Και τα μέσα που χρησιμοποιούν και οι δύο είναι τουλάχιστον βίαια σε βαθμό που κάνουν το Mortal Kombat να μοιάζει με εικονογραφημένο νανούρισμα. Αποκεφαλισμοί, ηλεκτροπληξίες, γδαρσίματα, καψίματα και τα ανάλογα. Σε εκδόσεις για Super NES και Game Boy (οι έγχρωμες και ασπρόμαυρες φωτογραφίες αντίστοιχα) λοιπόν προχώρησε η Acclaim και παρόλο που το παιχνίδι είναι βίαιο δεν νομίζω να απευθύνεται στις μεγάλες ηλικίες αλλά στους τρελλαμένους νέους μέχρι 15-16 χρονών και στο φορητό της Nintendo σε ακόμα μικρότερους. Ε ρε, μανάδες που έχουν να κλάψουν! Υπάρχουν συνολικά πάνω από 12 επίπεδα με τα "σωστά" ονόματα όπως Mutilation on the Bounty(!), Juracid Bath και τα ανάλογα με γραφικά που φυσικά θυμίζουν καρτούν και fatalities(!) που κάνουν το Mortal Kombat να κρύβεται από ντροπή. Στην έκδοση του Game Boy υπάρχει και ένα επιπρόσθετο επίπεδο, το Miniature Golf Madness όπου σαν Scratchy προσπαθείτε να τελειώσετε τις διαδρομές ενός γηπέδου Golf βάζοντας την μπάλλα στις πιο απίθανες... τρύπες και προσέχοντας μην χάσετε το κεφάλι σας και τα μυαλά σας από τον ύπουλο Itchy. Θα αρέσει και σε εκείνους που απογοητεύτηκαν από τα υπόλοιπα Simpson-tie παιχνίδια.











MAXIMUM CARNAGE

Η Acclaim έχει εξελιχθεί σε μια από τις μεγαλύτερες παραγωγούς παιχνιδιών για home συστήματα. Αυτή τη φορά μας προσφέρει ένα action scrolling beat'em up με γνωστούς ήρωες. Πρώτος και καλύτερος ο Spider-man που πρέπει να τα βάλει με τους κλασσικούς αντιπάλους του τον HobGoblin, Carrion, Doppieganger και στο τέλος τον ίδιο τον Carnage. Πολλές σκηνές από καρτούν ενώνουν τα επίπεδα και μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε σαν Spider-man ή σαν Venom. Κάθε ένας έχει μεγάλη ποικιλία κινήσεων και αν τα πράγματα δεν πάνε πολύ καλά μπορείτε πάντα να καλέσετε για βοήθεια ήρωες όπως ο Captain America, ο Morbius και άλλους του συναφιού. Ο χώρος της δράσης είναι τα κεντρικά μέρη της Νέας Υόρκης όπως το Central Park, Times Square και φυσικά το άγαλμα της Ελευθερίας. Θα σταθώ τέλος στην μουσική που είναι γραμμένη από τους καταπληκτικούς thrashers "Green Jelly" που είχαν γράψει και το αριστούργημα "Little Pigs" που όποιος δεν το έχει στην δισκοθήκη του καλό θα ήταν να το αγοράσει ΤΩΡΑ!





BRUTAL: PAWS OF FURY

SEGA CD





Ο Dhali Lama έχει προσκαλέσει τους Kung Fu Bunny, Tai Cheetah, Kendo Coyote, Rhei Rat, Foxy Roxy, Ivan Bear, The Pantha και τον Prince Leon the Lion στο νησί του διοργανώνοντας ένα τουρνουά πολεμικών τεχνών. Ο ίδιος ο Dhali Lama περιμένει στο τέλος το νικητή της διοργάνωσης. Το Brutal είναι ένα πολλά υποσχόμενο one-on-one beat 'em up το οποίο συμπεριλαμβάνει πολλά cool στοιχεία όπως για παράδειγμα άμμεσο replay, συμβατότητα με six-button joypad, υπέροχη CD μουσική, τεράστια animated interactives και πολλά άλλα τέτοια. Επίσης καθώς κερδίζετε όλο και περισσότερους αντίπαλου μαθαίνετε νέες κινήσεις τις οποίες μπορείτε να "σώσετε", μαζί με το όνομα και το ρεκόρ σας, μέσω ενός κωδικού. Οι πρώτες εντυπώσεις από αυτή την πρώτη εσωτερική παραγωγή της Gametek είναι ότι ... είναι διαολεμένα καλό! Υπάρχουν φήμες και για κυκλοφορία εκδόσεων για SNES και Mega Drive γύρω στο Νοέμβριο.





SHAQ FU

SNES - MEGA DRIVE





Ορίστε; Ο Shaquille O' Neal στις κονσόλες; Αχα! Κάποιο νέο παιχνίδι με θέμα το μπάσκετ θα είναι. Κι όμως όχι. Καμμία σχέση. Ενώ βρίσκεται σε περιοδεία με την ομάδα του ο Shaq τηλεμεταφέρεται σε μια άλλη διάσταση την ώρα που διαβάζει ένα μυστηριώδες βιβλίο με θέμα τις πολεμικές τέχνες. Εκεί ανακαλύπτει ότι πρέπει να πολεμήσει εναντίον των σατανικών ορδών ενός εξωγήϊνου πολέμαρχου ώστε να σώσει τη Γή. Μάλιστα. Τι άλλο θα ακούσουμε; Ο Shaquille καρατέκα (σα να λέμε ο συγχωρεμένος Brandon Lee μπασκετμπολίστας)! Το επερχόμενο παιχνίδι ονομάζεται Shaq Fu (ή Shaq φτού για όσους δεν τον χωνεύουμε) και πρόκειται για ένα καθαρόαιμο one-on-one beat 'em up! Ποιός όμως "σοφίστηκε" κάτι τέτοιο;







Περιέργως πρόκειται για την Electronic Arts η οποία ανέθεσε το σχεδιασμό του παιχνιδιού στην πασίγνωστη (και πολυαγαπημένη) γαλλική Delphine Software. Πως όμως σχεδιάζουν οι γάλλοι να χτυπήσουν τις ιαπωνικές (και ομολογουμένως πολύ καλές) παραγωγές του είδους; Θα σας πούμε ένα πράγμα. Το ύψος των χαρακτήρων στο Street Fighter II είναι 80 pixels ενώ στο Shaq Fu 70. Ε, και τι έγινε με μια τόσο μικρή αλλαγή; Αυτή η μικρή μείωση του ύψους απελευθέρωσε στο cartridge αρκετό χώρο ώστε τα frames της κάθε κίνησης να υπερδιπλασιστούν φτάνοντας ένα πραγματικά απίστευτο νούμερο. 30 frames το δευτερόλεπτο! Υπάρχει λόγος να πούμε τίποτα παραπάνω; Μάθαμε πάντως ότι το catridge του SNES θα περιέχει 16 Mbytes με οκτώ χαρακτήρες ενώ αυτό του Mega Drive 24 Mbytes με δώδεκα χαρακτήρες. Ομορφα όλα αυτά αλλά πότε; Μην περιμένετε τίποτα πριν από το τέλος του 1994.







THE LION KING

SNES, Mega Drive, NES, Master System, Gameboy, Gamegear



Είχαμε που είχαμε το Beauty and the Beast, φάγαμε στη μάπα και το Aladdin (για την ταινία μιλάω, το παιχνίδι ήταν υπέροχο) τώρα έχουμε και τη νέα γλυκανάλατη παραγωγή του Disney, το Lion King. Και φυσικά μετά την τεράστια επιτυχία του Aladdin (πούλησε "μόλις" δυο εκατομμύρια cartridges και ακόμα συνεχίζει!) η εταιρία του Disney έπιασε τη Virgin και της ανέθεσε τη δημιουργία ενός παιχνιδιού αντάξιου με το προαναφερθέν. Φυσικά πρόκειται για μια τεράστια επένδυση και το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σχεδόν ταυτόχρονα με την ταινία. Αυτό πάντως που έκανε τη διαφορά σε παιχνίδια όπως το Aladdin και το Jungle Book ήταν τα γραφικά και η υπέροχη κίνηση και φυσικά το The Lion King δε θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση. Σας λέμε μόνο ότι χρησιμοποιήθηκαν πάνω από 2000 frames κίνησης για να δημιουργηθούν τα δώδεκα (!) επίπεδα που απαρτίζουν το παιχνίδι. Ιδωμεν ... η ώρα πλησιάζει!





SYLVESTER & TWEETY

Mega Drive



Νομίζω ότι αυτόθ ήταν ένας γατούληθ. Ολοι πιστεύω γνωρίζετε σε ποιόν ανήκει η περιβόητη αυτή ατάκα. Ναι, είναι ο Tweety Bird και φυσικά πως θα μπορούσε να λείπει και το έτερον του ήμισυ, δηλαδή ο υπέροχος Sylvester; Το φοβερό αυτό δίδυμο αποφάσισε να εισβάλει στα σπίτια μας και μέσω του Mega Drive (λες και δεν του έφτανε η τηλεόραση). Πρόκειται για ένα καινούριο platform game το οποίο όμως δεν είναι και τόσο platform. Αναλαμβάνετε, όπως ήταν αυτονόητο, το ρόλο του Sylvester και έχετε ένα και μόνο σκοπό. Να πιάσετε τον εκνευριστικό Tweety αποφεύγοντας όμως τη φοβερή σκούπα της γιαγιάς και το, καθιερωμένο πλέον, εξαγριωμένο μπούλντογκ. Υπάρχει αρκετό ψάξιμο στο παιχνίδι όπου πρέπει να βρείτε τα αντικείμενα που θα σας χρειαστούν και μετά να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο. Καλό φαίνεται, ακόμα καλύτερο ακούγεται, θα δούμε ...





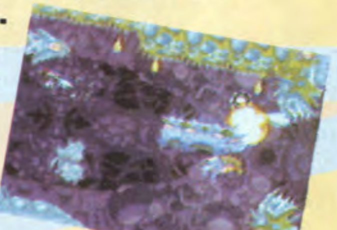




R-TYPE III

SNES





Πως είναι τα αντανακλαστικά σας τον τελευταίο καιρό; Αν όχι καλά τότε μην ανησυχήτε διότι σε λίγο καιρό έρχεται η θεραπεία! Είναι γνωστό ότι η σειρά των R-Type έχει κερδίσει το σεβασμό και των πιο "εμπειροπόλεμων" παικτών σχεδόν σε όλα τα μηχανήματα τα τελευταία πέντε χρόνια. Και λοιπόν; Τι νέο μπορεί να έχει το τρίτο μέρος της σειράς που δεν το είχαν τα δυο προηγούμενα; Η μεγαλύτερη διαφορά του R-Type III από τα άλλα δυο είναι ότι μπήκε ακόμη μια "διάσταση" στο παιχνίδι. Τώρα η οθόνη σκρολάρει και στον κατακόρυφο άξονα (τον άξονα y για τους πρωτοδεσμίτες) εκτός από τον συνηθισμένο οριζόντιο. Επίσης υπάρχουν και πολλά νέα είδη όπλων ενώ αντιμετωπίζετε ένα ολόκληρο νέο "οικοσύστημα" αντιπάλων. Αλλά οι διαφορές σταματούν εδώ. Τα έξι επίπεδα του παιχνιδιού έχουν τα καθιερωμένα κύματα αντιπάλων και τελικών κακών στο μέσο και το τέλος του κάθε επιπέδου, κλασσικός σχεδιασμός δηλαδή. Αυτό όμως δεν έκανε κλασσικά τα παιχνίδια της σειράς R-Type;

test

SUPER GAME BOY

1994 και η Nintendo μόλις κυκλοφόρησε το μοναδικό καινούριο hardware της χρονιάς. Ενα περιφερειακό για Super Nintendo που του επιτρέπει όχι μόνο να παίζει όλα τα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει για Game Boy αλλά να τα παίζει έγχρωμα! Αυτά είναι τα καλά νέα και τα καλύτερα είναι ότι έχουν βγει εκατοντάδες παιχνίδια για το μικρό, φορητό και άχρωμο μηχάνημα της Nintendo σε πολύ χαμηλές τιμές - τουλάχιστον σε σχέση με εκείνα του Super NES. Σε λίγο θα κυκλοφορήσουν ειδικά κατασκευασμένα παιχνίδια που θα κάνουν χρήση περισσότερων χρωμάτων, θα έχουν ειδικές παλέτες και άλλες εκπλήξεις. Αυτό σημαίνει 256 χρώματα σε στατικές οθόνες και 13 μέσα στο ίδιο το παιχνίδι. Το σήμα που βλέπετε (σελ.15 manual) θα συνοδεύει κάθε τέτοιο παιχνίδι και μας βάζει σε σκέψεις για το αν θα κυκλοφορήσει σύντομα ένα έγχρωμο Game Boy ή ένα φορητό Super NES;

Το Game Boy εμφανίστηκε μέσα στο 1991 και από τότε περιμέναμε την έγχρωμη έκδοση η οποία είχε εμφανιστεί σαν φήμη στις σελίδες αρκετών περιοδικών. Και για να διαλύσουμε πιθανές φήμες να πούμε ότι το Super Game Boy ΤΡΕΧΕΙ ΟΛΑ ΤΑ ΗΔΗ ΥΠΑΡΧΟΝΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GAME BOY χωρίς πρόβλημα και συνεργάζεται με convertors ώστε να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε π.χ. ένα Ιαπωνικό Super Game Boy σε ευρωπαικό μηχάνημα.
Εννοείται ότι όταν παίζει τα παλιά παιχνίδια του Game Boy δεν μπορείτε να έχετε πάνω από 4 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από τις παλέττες που υπάρχουν και τα έτοιμα background. Φυσικά την ευθύνη της επιλογής της παλέττας, την μείξη των χρωμάτων και τον συνδιασμό με τον border έχετε εσείς και πολλές φορές το χρωματικό αποτέλεσμα στην οθόνη είναι δολοφονικό! Για να πάτε στις



ΑΛΛΑΓΗ ΠΑΛΕΤΤΑΣ

ΑΛΛΑΓΗ BORDER

ΑΛΛΑΓΗ ΠΛΗΚΤΩΝ

ΑΛΛΑΓΗ ΧΡΩΜΑΤΩΝ

test

δυνατότητες του Super Game Boy αρκεί να πατήσετε τα φτεράκια L και R ταυτόχρονα. Υπάρχουν ένα σωρό δυνατότητες κρυμμένες μέσα στο μικρό αυτό hardware όπως:

ΑΛΛΑΓΗ ΠΑΛΕΤΤΑΣ

Πηγαίνετε το βελάκι στο εικονίδιο της παλέττας και πατήστε το A για να το ενεργοποιήσετε. Υπάρχουν συνολικά 32 παλέττες με έτοιμο τον συνδιασμό των 4άρων χρωμάτων. Υπάρχει και μία ακόμα παλέττα χρωμάτων αυτή που θα έχετε φτιάξει μόνοι σας.

ΑΛΛΑΓΗ BORDER

Υπάρχουν 9 διαφορετικοί borders που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποια στιγμή θέλετε. Ομως μετά από μερικές ώρες θα γίνονταν βαρετοί αν δεν είχατε την δυνατότητα να σχεδιάσετε τα δικά σας... αριστουργήματα. Μπορείτε να σχεδιάσετε μόνο στον border ή ακόμα και στον χώρο του παιχνιδιού. Υπάρχουν δύο μεγέθη "μολυβιού", UNDO και καθάρισμα οθόνης. Χμ, αναρωτιέμαι τί θα κάνει ο Mario με αυτόν τον Sonic που θα του ζωγραφίσω!

ΑΛΛΑΓΗ ΠΛΗΚΤΩΝ (

Αν δεν σας βολεύουν τα πλήκτρα όπως έρχονται στο παιχνίδι έχετε την πολυτέλεια να τα αλλάξετε επιλέγοντας τον A ή B τρόπο κατανομής τους.

ΑΛΛΑΓΗ ΧΡΩΜΑΤΩΝ

Αν τα χρώματα από τις έτοιμες παλέττες δεν σας ικανοποιούν τότε μπορείτε να πάτε σ'αυτό το βοήθημα και να κάνετε ότι σας φωτίσει ό θεός! Στο Shading Bar ρυθμίζεται η φωτεινότητα του χρώματος, ενώ από τα paint colors επιλέγετε το κατάλληλο και το τοποθετείτε στα 4 που εμφανίζονται στην οθόνη. Υπάρχει και η δυνατότητα UNDO της τελευταίας κίνησής σας με το εικονίδιο R. Το τελειωμένο σας δημιούργημα μπορεί να σωθεί σαν custom color icon.

PASSWORDS

Ενα σύστημα με passwords θα σώσει τις αλλαγές που κάνετε στην παλέττα του παιχνιδιού. Καθώς πειράζετε τα χρώματα ο κωδικός θα εμφανιστεί στο πάνω μέρος του. Καταγράψτε τον. Για να τον χρησιμοποιήσετε αργότερα ανοίξτε το Custom Color Window και επιλέξτε τους αριθμούς που αυξάνονται πατώντας το A. Πάντως με την τιμή που έχει το Super Game Boy η Nintendo θα μπορούσε να μας είχε προμυθεύσει με μία μπαταρία για τα saves και όχι με πελώριους κωδικούς.

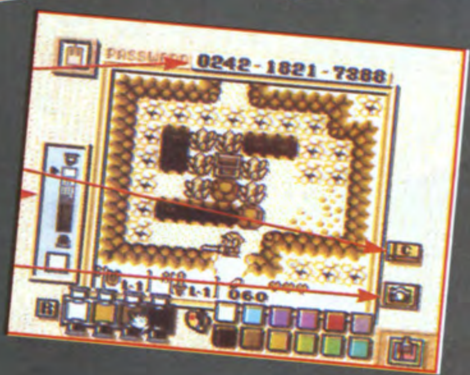
ΓΕΝΙΚΑ

Το περιφερειακό είναι μια καλή ευκαιρία για όσους έχουν και τα δύο μηχανήματα να ξαναπαίξουν τα παλιά τους παιχνίδια με χρώματα και να περάσουν πολλές ώρες χαζεύοντας τα δικά τους χρώματα. Η καλύτερη αξιοποίηση των ζωγραφιστικών επιλογών του Super Game Boy γίνεται αν διαθέτετε το mouse που έχει κυκλοφορήσει η Nintendo για το Super NES. Απλά το βάζετε στο δεύτερο port και μετακινείτε τον κέρσορα εκεί που θέλετε.
Τώρα αν εσείς χρειάζεστε ένα περιφερειακό για το Super NES σας που στοιχίζει περισσότερο από το Game Boy για να παίζετε παιχνίδια 100 φορές χειρότερα από του Super NES αγοράστε το!







SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

Αυτό ήταν. Το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών έγινε καλύτερο. Εγινε ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ ανεξαρτήτως format. Σε κανένα άλλο παιχνίδι ή και πρόγραμμα ακόμα - με την εξαίρεση του DOS και των Windows ίσως!- δεν αφιερώθηκε τόσο μελάνι και χαρτί.

Τί είναι όμως αυτό που κάνει το Super Street Fighter 2 τόσο... super; Πρώτα η εμφάνιση τεσσάρων νέων ηρώων, Δεύτερον η προσθήκη τεσσάρων ακόμα φινάλε (ένα για κάθε νέο χαρακτήρα), Τρίτον η ύπαρξη εκατοντάδων κινήσεων από τις οποίες μερικές δεκάδες καινούριες. Αυτά σημαίνουν ότι το παιχνίδι είναι και πολύ μεγαλύτερο σε μνήμη από τα προηγούμενα το οποίο έχει με την σειρά του σαν αποτέλεσμα το πρόγραμμα να φτάσει τα 32Mbits στο Super Nintendo (στην αμερική μιλάνε για 28Mbits) και τα 40Mbits στο Mega Drive καθιστώντας το το μεγαλύτερο του μηχανήματος μέχρι στιγμής και εκπλήσσοντας εμάς για τις δυνατότητες του μηχανήματος της SEGA. Στα ηλεκτρονικά το Super Street Fighter 2 ήταν ένα μυστικό πρόγραμμα της Capcom που είχε ξεκινήσει περίπου στις αρχές του '93 δηλαδή πριν ακόμα την κυκλοφορία του Turbo Street Fighter 2 Champion Edition.

ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ STREET FIGHTER 2

Το δημοφιλέστερο παιχνίδι όλων των εποχών δεν έφτασε τυχαία ή εύκολα στην πρώτη θέση. Το Street Fighter 1 εμφανίστηκε στις αίθουσες των ηλεκτρονικών πριν 8 χρόνια. Δεν ήταν τίποτα το εκπληκτικό αλλά ήταν μάλλον πρωτότυπο. Υπήρχαν ο RYU και ο KEN που είτε έπαιζαν σε διπλό ο ένας ενάντια στον άλλο είτε αντιμετώπιζαν τον υπολογιστή με τους εξής 10 αντιπάλους: Restu, Lee, Mike, Gen, Joe, Birdie, Adon, Eagle και τελικό κακό τον Sagat που όλοι γνωρίζουμε. Χωρίς να δημιουργήσει ιδιαίτερη αίσθηση στον χώρο των coin-op ετοίμασε τον δρόμο του φανταστικού δεύτερου μέρους που ήρθε περίπου τρία χρόνια μετά. Περιλάμβανε τους 8 βασικούς χαρακτήρες που μπορούσατε να διαλέξετε, με φανταστικά γραφικά για την εποχή και τους τέσσερις τελικούς κακούς. Πέρα από αυτά σάρωσε τον χώρο των beat'em up με τις μυστικές, ειδικές κινήσεις που χρειάζονταν εξάσκηση, τον καταπληκτικό χειρισμό, τον ανταγωνισμό του διπλού και την στρατηγική που δημιουργούσαν οι επιλογές των πολλών αμυντικών και επιθετικών κινήσεων. Συγκεκριμένα στα ηλεκτρονικά και στις video μηχανές υπήρξε, η ακόλουθη εξέλιξη, χρονολογικά:





ΤΟ STREET FIGHTER σαν COIN-OP

STREET FIGHTER 1 Αύγουστος 1987
Το πρώτο της σειράς όπου στο φινάλε ο Ryu άφησε με Dragon Punch την ουλή στο στήθος του Sagat.
STREET FIGHTER 2 Φεβρουάριος 1991
Το κλασσικό αριστούργημα
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION Απρίλιος 1992
Με την δυνατότητα να παίρνετε τους τελικούς κακούς και να παίζετε εναντίον του ίδιου χαρακτήρα.
TURBO STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION Νοέμβριος 1992
Με νέες κινήσεις και μεγαλύτερη ταχύτητα.
SUPER STREET FIGHTER 2 Οκτώβριος 1993
Τέσσερις νέοι χαρακτήρες, διαφορετικά/πιο άγρια γραφικά, ήχοι και κινήσεις.



STREET FIGHTER σε HOME συστήματα

Πριν από τις κονσόλες το παιχνίδι εμφανίστηκε σε υπολογιστές όπως ο Amstrad 6128 και η Amiga. Την δόξα όμως γνώρισε στις κονσόλες:
FIGHTING STREET στο TurboGrafx-CD Οκτώβριος 1989
Μια θαυμάσια μεταφορά του πρώτου παιχνιδιού σε ένα μηχάνημα που δεν ήρθε στην Ευρώπη.
STREET FIGHTER 2010 για NES Σεπτέμβριος 1990
Ενα άσχετο παιχνίδι οριζόντιου scrolling όπου πρωταγωνιστούσε ο KEN σαν ρομπότ!
STREET FIGHTER 2 για Super NES Ιούλιος 1992
Ηταν το πρωτότυπο παιχνίδι των ηλεκτρονικών αλλά με τις δυνατότητες να παίζει ο ένας παίκτης ενάντια στο άλλο και μια νέα vs. επιλογή.
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDTION για PC Engine Ιούνιος 1993
Κυκλοφόρησε μόνο στην Ιαπωνία αλλά ήταν μία καταπληκτική μεταφορά.
STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER FIGHTING για SUPER NES Αύγουστος 1993
Η σχεδόν τέλεια μεταφορά του ομώνυμου ηλεκτρονικού
STREET FIGHTER 2 SPECIAL CHAMPION EDITION για MEGA DRIVE Σεπτέμβριος 1993
Οπως η έκδοση του Super NES αλλά περιλαμβάνοντας και μια Group Battle.
SUPER STREET FIGHTER 2 The New Challengers για Super NES Ιούλιος 1994
Το παιχνίδι που τεστάρουμε;
SUPER STREET FIGHTER 2 The New Challengers για Mega Drive Αύγουστος 1994
Ναι, το παιχνίδι που τεστάρουμε!

SUPER vs THE WORLD

Πολλές και σημαντικές οι διαφορές του Super με τα προηγούμενα Street Fighter και ειδικά με την προτελευταία έκδοση του Turbo champion edition:

- Οι 12 γνωστοί από τα προηγούμενα χαρακτήρες έχουν πάνω τους καινούρια καλλιτεχνική δουλειά. Τα πρόσωπά τους όταν βγαίνουν στην αρχή είναι ξανασχεδιασμένα με το χέρι και το αποτέλεσμα εντυπωσιάζει με έναν Blanka πραγματικό θηρίο και τον Bison υπεράνθρωπο ψυχοπαθή.

-Τα ηχητικά εφφέ συνοδεύουν καλύτερα από ποτέ την δράση και μια όμορφη αλλαγή είναι ότι όταν ζαλίζεστε μπορεί να εμφανιστούν αστεράκια , πουλάκια (ή μήπως είναι αγγελάκια) ή χάροντες με τα ανάλογα εφφέ!

-Επειδή σε αυτό το παιχνίδι οι ολικοί χαρακτήρες είναι 16 κι εσείς όταν παίζετε εναντίον του υπολογιστή πρέπει να αντιμετωπίσετε μόνο τους 12 οι πρώτοι 8 επιλέγονται τυχαία και μετά αντιμετωπίζετε τους τέσσερις κλασσικούς τελικούς κακούς. Υπάρχει όμως και επιλογή στα options να αντιμετωπίζετε και τους 16 χωρίς bonus επίπεδα ενδιάμεσα.



-Τα χρώματα που μπορείτε να διαλέξετε για τον χαρακτήρα σας δεν είναι πλέον δύο αλλά 7 κανονικά και ένα μυστικό που το επιλέγετε κρατώντας πατημένο οποιοδήποτε πλήκτρο για μερικά δευτερόλεπτα, όπως κάναμε στο coin-op.

-Ειδικά bonus σας δίνονται όταν κάνετε την πρώτη επίθεση, όταν κάνετε συνδιασμούς κινήσεων και ξεζαλίζεστε.

-Τα ενδιάμεσα bonus επίπεδα έχουν παραμείνει θεματικά τα ίδια αλλά έχουν ξανασχεδιαστεί και ανανεωθεί οπτικά/χρωματικά.



Στις επόμενες σελίδες περιγράφονται όλοι οι νέοι χαρακτήρες και οι νέες κινήσεις των παλιών.

SUPER NES & MEGA DRIVE

MEGA REVIEW

FEI LONG

Ο ήρωας με την μορφή και τα ματωμένα χέρια του Μπρους Λι που ο τριπλός συνδιασμός τους είναι από μόνος του combo. Διαθέτει ένα από τα καλύτερα εναέρια χτυπήματα με κλωτσιά ή γροθιά, ένα από τα γρηγορότερα πιασήματα και έχει τρεις ξεχωριστές ειδικές κινήσεις: το Rising Dragon Kick που είναι με το πόδι το αντίστοιχο του Dragon Punch αλλά πιο εντυπωσιακό οπτικά και όχι άτρωτο, το Rekka Ken δηλαδή η τριπλή γροθιά που προαναφέραμε και το Roundhouse step-in μια διπλή μπροστινή κλωτσιά που μάλλον είναι η πιο στυλάτη κίνηση του παιχνιδιού. Τα πιασήματά του επίσης είναι από τα γρηγορότερα και το μόνο που του λείπει είναι μία φωτιά για να επιτίθεται από μακριά.

REKKA KEN

Οπως η φωτιά του KEN: Κάτω, κάτω διαγώνια μπροστά, μπροστά.

ROUNDHOUSE STEP IN

Μπροστά και δυνατή κλωτσιά.

RISING DRAGON KICK

Πίσω, Κάτω, Διαγώνια Πίσω + οποιαδήποτε κλωτσιά.







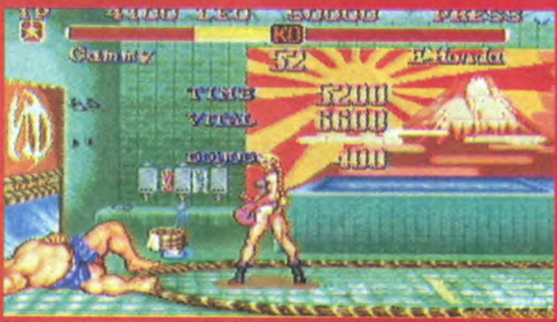

RYU

Η διαφοροποίηση Ryu και Ken επιτέλους αυξάνεται και μαζί της ανεβαίνει η εθιστικότητα αλλά και η εξειδίκευση. Ο Ryu λοιπόν έχει εκτός από την κανονική μεγάλη και γρήγορη μπλε φωτιά του και μια νέα κόκκινη, το επιλεγόμενο Red Hadoken, που από κοντινή απόσταση πετάει κάτω τον αντίπαλο και από μακριά τον ακινητοποιεί για λίγο. Μπορεί όπως πάντα να εκτελέσει το Hurricane Kick -ή ελικοπτεράκι αν προτιμάτε- έχει βελτιωθεί και μπορεί να ανέβει πολύ ψηλά ή να διασχίσει μια μικρή απόσταση κάτω.




CAMMY

Δεν ξέρω αν είναι η κόρη του Guile όπως φημολογείται... αλλά να είσαστε σίγουροι ότι θα μάθω! Πάντως το νέο κορίτσι είναι πανέμορφο στο σώμα και στο πρόσωπο και διαθέτει μερικές περίεργες κινήσεις. Είναι μια αγγλίδα μυστική πράκτωρας με φανταστικά αντανακλαστικά, σχεδόν ανίκητη στον αέρα και πολύ γρήγορη στο έδαφος. Εχει μια παρόμοια κίνηση με το πόδι του Dragon punch και μια επιθετική τορπίλλη σαν του Bison όπου της λείπει μόνο οι εφφετζίδικες φλόγες. Αν μάλιστα αποφασίσετε να την παίξετε εκ του σύνεγγης θα σας πιάσει πριν ακόμα το καταλάβετε. Η Chun Li θα σκάσει από το κακό της αν μάλιστα μάθει ότι η νέα ηρωίδα της CAPCOM έχει ψηφιστεί επίσημα μέσα στα 10 πιο σέξυ θηλυκά sprites όλων των beat'em ups.

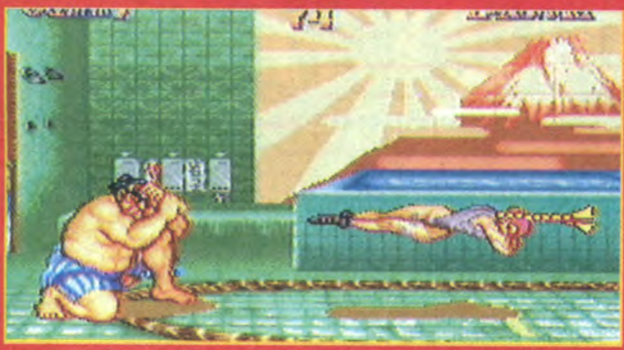


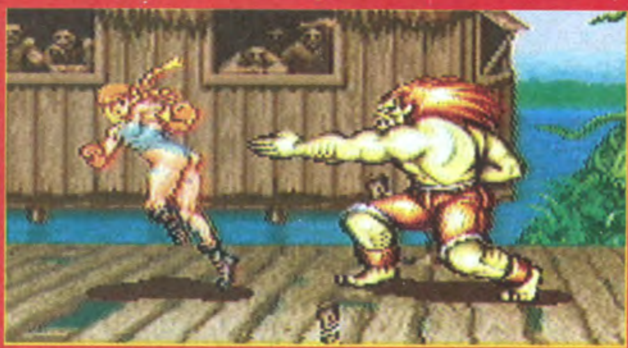
CANNON DRILL

Οπως η φωτιά του Ken: Κάτω, Κάτω διαγώνια μπροστά, Μπροστά.

SPINNING KNUCKLE

Πίσω, Πίσω διαγώνια κάτω, Μπροστά + οποιαδήποτε γροθιά.





THRUST KICK

Οπως το Dragon Punch: Μπροστά, Κάτω, Κάτω διαγώνια μπροστά + οποιαδήποτε κλωτσιά.

KEN

Το ίδιο ελικοπτεράκι με τον Ryu διαθέτει ο Ken αλλά στις φωτιές έχει μείνει με την μικρή παλιά. ομως έχει βελτιώσει το Dragon Punch του που μπορεί να καταφέρει τριπλό χτύπημα αν βρει τον αντίπαλο κοντά.







DEE JAY

Ενας original χαρακτήρας σχεδιασμένος από τον James Goddard της CAPCOM. Στην αρχή μπορεί να σας φανεί απαράδεκτος αλλά τελικά είναι ένας θαυμάσιος kickboxer με φωτιά που φορτίζει σε στυλ Guile, μια γονατιά ιδιαίτερα ύπουλη που όταν την εκτελεί δεν θα τον χτυπήσετε εσείς με εναέρια κλωτσιά αλλά αυτός κατά την προσγείωσή σας. Στον αέρα είναι από τους καλύτερους ενώ και τα πιασήματά του εντυπωσιάζουν. Ο τρόπος με τον οποίο πανηγυρίζει μόνο είναι λίγο "φλωρέ" αλλά τα ρούχα του έχουν τους καλύτερους χρωματισμούς. Ενας παίκτης που θέλει ιδιαίτερη εξάσκηση για να τον μάθετε πολύ καλά αλλά και άλλη τόση προσπάθεια για να τον νικήσετε σαν αντίπαλο. Ευτυχώς είναι φιγουρατζής και συχνά ξεχνάει την άμυνα.

HYPER FIST

Κάτω για λίγο, Πάνω + οποιαδήποτε γροθιά.





AX OUT

Πίσω για λίγο, Μπροστά + οποιαδήποτε γροθιά.



DOUBLE DREAD KICK

Πίσω για λίγο, Μπροστά + οποιαδήποτε κλωτσιά.

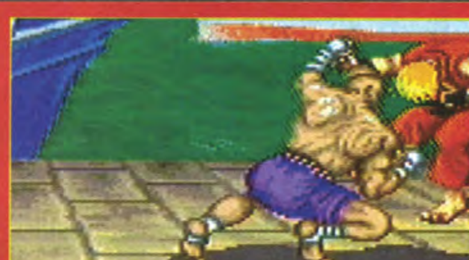


SAGAT





Καινούριο animation έχει φτιαχτεί για τις εναέριες κλωτσιές και γροθιές και ο χώρος με το άγαλμα του Βούδα είναι από τα καλύτερα backgrounds του παιχνιδιού. Το Tiger Knee του ξεκινάει χαμηλότερα τώρα και καταλήγει ψηλότερα.





THUNDER HAWK

Ενας ινδιάνος που διεκδικεί από τον Zangief τον τίτλο του μεγαλύτερου sprite του παιχνιδιού και από τον Bison την ελευθερία του λαού του. Τεράστιος και με κύρια όπλα του τις λαβές διαθέτει φανταστικό άλμα. Ετσι δεν δυσκολεύεται να εκτελέσει τις δύο ειδικές του κινήσεις, το Thunderstrike όπου πετάγεται με το κεφάλι από το έδαφος και αλίμονο σε όποιον δεν έχει κρατήσει άμυνα και το HAWK όπου μετά από ένα άλμα του σας έρχεται σαν αετός. Ομως του ανήκει και η δυσκολότερη κίνηση του παιχνιδιού καθώς το Storm Hammer είναι και από τις εντυπωσιακότερες όπου σας πιάνει και σας περιστρέφει πριν σας πετάξει στο έδαφος. Οι δυνατές κινήσεις του είναι όλες διπλές, δηλαδή αν σας πετύχει ένα χτύπημα θα σας πάρει αμέσως και δεύτερο.

THUNDER STRIKE

Οπως το Dragon Punch: Μπροστά, Κάτω, Κάτω διαγώνια μπροστά + οποιαδήποτε γροθιά.



THE HAWK

Πηδήξτε πάνω + τρεις γροθιές (ταυτόχρονα)



STORM HAMMER



CHUN LI



Η δυνατή κλωτσιά της "κινέζας φώκιας" έχει βελτιωθεί οπτικά αλλά και σε αποτελεσματικότητα όταν αντιμετωπίζει ιπτάμενους αντιπάλους. Εχει επίσης και νέα φωτιά με το γελίο όνομα Kikkoken για την οποία αρκεί να φορτίσετε 1.5 δευτερόλεπτα πίσω και να την εξαπολύσετε με γροθιά. Αν και δεν καλύπτει ολόκληρη την οθόνη είναι θαυμάσια για combos.

SUPER NES & MEGA DRIVE

MEGA REVIEW

BLANKA

Ο βραζιλιάνος λυκάνθρωπος τώρα βγαίνει από το Vertical Roll με κλωτσιά. Ακόμα και η Chun Li θα έχει τρομερό πρόβλημα να τον νικήσει εκεί. Στο background μπορείτε να δείτε και νέους παρεβρισκόμενους όπως η κοπελιά που χοροπηδάει σαν τρελλή και ακόμα περισσότερο animation. Μια ακόμα νέα κίνηση είναι το Beast Roll για την οποία πρέπει να φορτίσετε πίσω και να κάνετε μπροστά με κλωτσιά.





E.HONDA

Ναι το μικρό όνομα του σουμά είναι Edmond όσο ηλίθιο και αν σας φαίνεται. Τώρα το Sumo Smash του, η κίνηση δηλαδή που πεταγόταν στον αέρα και έσκαγε πάνω στον αντίπαλο τον πετάει κάτω με ένα μόνο χτύπημα. Τα backgrounds εδώ με την μπανιέρα του "σουμά" έχουν περισσότερη λεπτομέρια και νέα χρώματα.





ZANGIEF

Τα τρομερά πιασήματα του ήρωα στον αέρα έγιναν ακόμα εντυπωσιακότερα. Αρκεί να πηδήξετε μαζί με τον αντίπαλό σας και να πατήσετε το δυνατό ή το μεσαίο πλήκτρο. Υπάρχει σε δύο παραλλαγές. Μια σημαντική αλλαγή στην οπτική του επιπέδου είναι ότι ο φράχτης έχει χαμηλώσει για να βλέπει ο παίκτης καλύτερα. Τώρα ο ήρωας μπορεί να επιτεθεί με ταχύτητα και σηκωμένα χέρια από απόσταση 3/4 οθόνης και να πιάσει τον αντίπαλο ώστε να του κάνει το συντριπτικό Siberian Bear Crusher. Ακόμα έχει ένα διπλό χτύπημα/λαβή, το Siberian Suplex που τρώει μεγάλο ποσό από την ενέργεια του αντιπάλου.







DHALSIM

Ο Dhalsim μπορεί τώρα να σας πετάξει φωτιά και ενώ καίγεστε να σας χτυπήσει με τα μακριά του χέρια. Βρωμερό! Επίσης η τηλεμεταφορά του που σε home κονσόλες είναι από τις δυσκολότερες κινήσεις έχει γίνει ευκολότερη και ταχύτερη.



GUILE

Ο φοβερός στρατιωτικός έχει νέο look στο σχεδιασμό του sonic boom. Επίσης έχει καινούρια εναέρια κλωτσιά προς τα εμπρός. Η μόνη αλλαγή στο background είναι οι νέες στολές που φορά το προσωπικό της βάσης. Το Flash Kick του ήρωα τώρα ρίχνει κάτω τους αντιπάλους του σε ένα μόνο χτύπημα και με αυτό τον τρόπο δεν μπορεί να πάθει ζημιά από τα Uppercut των αντιπάλων αν τυχόν και δεν τους χτυπήσει πολύ κοντά.







BALROG

Το καημένο "κρέας" έχει βελτιωθεί λίγο αλλά... Ακόμα δεν μπορεί να ρίξει κλωτσιές αλλά του έχουν προστεθεί μερικά όμορφα animations στις γροθιές! η νέα κίνηση είναι το γρήγορο χτύπημα με τον ώμο ή Shoulder Butt επισήμως με το οποίο μπορείτε να περάσετε μέσα από κοντινές φωτιές.



VEGA

Δικαιολογημένα θα περιμένατε από κάποιον σαν εμένα να αποκαλεί τον Vega φλώρο. Ομως ο πιο στυλάτος ήρωας του παιχνιδιού έχει νέο animation στις κινήσεις του, την νέα κίνηση Off-wall Claw thrust όπου πέφτει πάνω στον τοίχο και επιτίθεται με υπερταχύτητα στον αντίπαλο. Ακόμα μπορεί να ελέγχει τα άλματά του προς τα πίσω και να μπερδεύει τον αντίπαλο με την απόσταση που καλύπτουν.







M.BISON

Καινούριο animation για τον κακό όταν εκτελεί εναέριες κλωτσιές. Η νέα κίνηση ονομάζεται Flying Psycho Fist και είναι ένα πέταγμα στον αέρα με ελλειπτική τροχιά που χτυπάει συχνά πισόπλατα. Η δυνατή του γροθιά είναι επίσης μια καλή άμυνα απέναντι στους ιπτάμενους αντιπάλους και τέλος το Scissor Kick Knockdown -πιο γνωστό ως ψαλιδάκι- πετάει τους άτυχους εχθρούς του στο πάτωμα.



Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ SUPER NES

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΒΡΗΚΑΜΕ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ATHENS CLUB

Με κύρια έως μοναδική διαφορά με την έκδοση για Mega Drive τα χρώματα στα οποία το μηχάνημα της Nintendo υπερέχει αρκετά. Σε αυτή την έκδοση υπάρχουν 4 ταχύτητες και αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι είναι όσο πρέπει γρήγορο. Αυτή είναι μια επιλογή που ούτε το ηλεκτρονικό δεν έχει.

Οπως μπορείτε να κρίνετε και από τις "αντιμέτωπες " φωτογραφίες των δύο εκδόσεων εδώ υπάρχουν τα καλύτερα backgrounds σ'αυτή την έκδοση αλλά τα sprites παραμένουν ισοδύναμα. Υπάρχει και περισσότερο animation σε ορισμένες πίστες. Οποιος είχε πα ίξει την προηγούμενη έκδοση θα διαπιστώσει ότι ο ήχος αν και με πρόσθετα ηχητικά εφφέ είναι λίγο "ριγμένος".







Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ MEGA DRIVE

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΒΡΗΚΑΜΕ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ SOUND & VISION

Οι κατασκευαστές προικίσανε την έκδοση αυτή με 5 ταχύτητες και είναι πραγματικά γρήγορο.

Τα χρώματα είναι λιγότερα από την έκδοση του του Super NES αλλά αν το δείτε χωρίς σύγκριση δεν θα το καταλάβετε. Παίξαμε το παιχνίδι με joypad 3 πλήκτρων και δεν είχαμε ιδιαίτερα προβλήματα αν εξαιρέσει κανείς την έλλειψη pause αφού το πλήκτρο start χρησιμεύει για να αλλάζει ο παίκτης τα χτυπήματα με τα χέρια και τα πόδια.

Παίξαμε όμως και με joypad 6 πλήκτρων όπου τα πράγματα είναι φανταστικά σε απόκριση και ευκολία -μην ξεχνάτε ότι στα 6-button joypad του MegaDrive δεν χρησιμοποιείτε φτεράκια όπως στα joypad του Super NES αλλά υπάρχουν 6 κουμπάκια, 3 για γροθιές και άλλα 3 για κλωτσιές.







MEGA REVIEW



SUPER BATTLE
Το κύριο μέρος του παιχνιδιού όπου διαλέγετε τον ήρωά σας (αν καθυστερήσετε το μηχάνημα θα διαλέξει για σας!) και τον αντίπαλό σας στο διπλό. Πατώντας τα πλήκτρα βλέπετε τον χαρακτήρα να αλλάζει χρώμα μπροστά σας. Κάθε φορά που κερδίζετε θα επιστρέφετε εδώ για να επιλεγεί ο επόμενος αντίπαλός σας. Σε αυτό το mode επιτρέπεται είσοδος δεύτερου παίκτη ανά πάσα στιγμή.
VERSUS BATTLE
Αυτή είναι η επιλογή όταν θέλετε να παίξετε διπλό χωρίς να διακόπτεστε από τον υπολογιστή. Εδώ μπορείτε να "προσαρμόσετε" τον παίκτη όπως θέλετε, αλλάζοντας την δύναμη του sprite καθώς και το μέρος στο οποίο θα παίξετε.
GROUP BATTLE
Αυτή η έξυπνη προσθήκη επιτρέπει στους παίκτες να έχουν ομάδες χαρακτήρων -μέχρι 8 ο καθένας- σε διάφορα είδη αγώνων που δίνουν πόντους ή εξοντώνουν τους αντιπάλους. Υπάρχει και η δυνατότητα να μην έχετε ίσο αριθμό χαρακτήρων.
TOURNAMENT BATTLE
Εδώ μέχρι 8 παίκτες μπορούν να πάρουν μέρος διαλέγοντας με την σειρά τους χαρακτήρες τους. Αν δεν έχετε 8 ανθρώπους παίκτες ο υπολογιστής θα χαρεί να συμπληρώσει τον αριθμό με δικούς του!
TIME CHALLENGE
Δοκιμάζετε πόσο γρήγορος είστε προσπαθώντας να εξοντώσετε τον αντίπαλό σας στον καλύτερο χρόνο. Δυστυχώς δεν σώζει τον χρόνο σας στο cartridge και δεν μπορείτε να αλλάξετε την ταχύτητα.



+ 40 Mbits πρόγραμμα στο MEGA DRIVE, γραφικά, sprites, gameplay, animation, ατελείωτα κόλπα και διπλό, πολλές ταχύτητες, αναλυτικό στις κινήσεις manual.

− Από τα ακριβότερα cartridges σε 16-bit συστήματα.



CAPCOM
1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ
Του Ν.«RYU» Κροντηρά

ΓΕΝΙΚΑ

Πρώτη και πιθανότατα τελευταία φορά που ένα παιχνίδι παίρνει στο GAMER αυτή τη βαθμολογία. 4 σχεδόν Mbytes μνήμης -και ταχύτητα μεγαλύτερη από του TURBO όπως υποστηρίζει η CAPCOM -... That's cool!

ΑΝΤΟΧΗ

Θα παίζετε μέχρι να πεθάνετε, ή να γίνει πυρηνικός πόλεμος -που μάλλον είναι το ίδιο!

ΓΡΑΦΙΚΑ

16 πελώρια sprites με ατελείωτο animation και κινούμενα backgrounds, 256 χρώματα στην έκδοση SNES.

ΗΧΟΣ

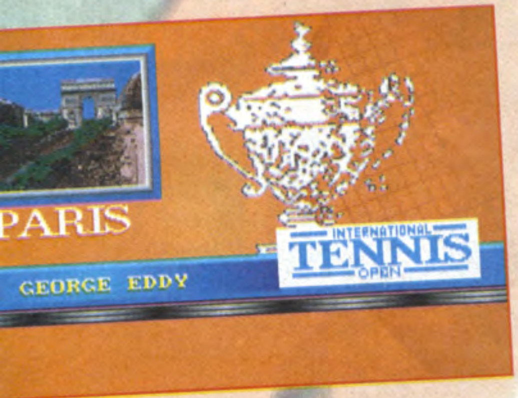
Λίγο "ζουλιγμένες" οι φωνές των ηρώων αλλά πολλά πρόσθετα ηχητικά εφφέ και η πρωτότυπη μουσική.

GAMEPLAY

Οι 4 νέοι χαρακτήρες προσθέτουν το κάτι παραπάνω στο καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών.

100

INTERNATIONAL TENNIS OPEN









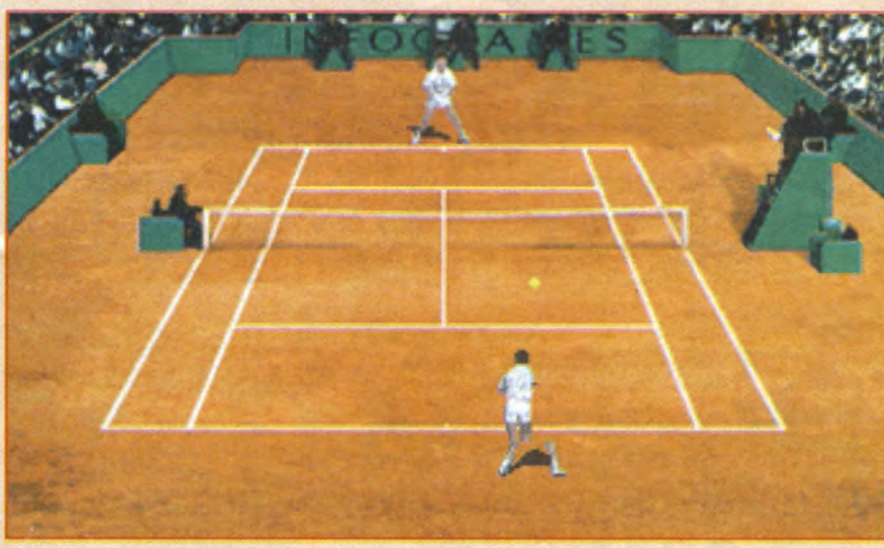
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΓΙΑ PC ΜΕ ΤΑ ΙΔΙΑ ΑΚΡΙΒΩΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Οταν αυτό το πρόγραμμα πρωτοκυκλοφόρησε για το μηχάνημα μπορώ να θυμηθώ τους ανθρώπους να στέκονται γύρω από τα τοπικά καταστήματα και να μην ξέρουν αρχικά αν πρόκειται για παιχνίδι, ταινία ή πραγματικό τέννις. Η τελευταία έκδοση προσφέρει πολύ περισσότερα και πρέπει να παραδεχτώ ότι μοιάζει βελτιωμένο. Με την χρήση των κομματιών video, συνδευόμενο με μερικά από τα καλύτερα animations που έχουμε δει, πραγματικά σε κάνουν να νοιώθεις ότι ελέγχεις έναν άνθρωπο παίκτη.

Χωρίς να αφήσω τα γραφικά να με παρασύρουν άρχισα να ενθουσιάζομαι με την προοπτική ότι θα έπαιζα μερικά σετ και άρχισα να επεξεργάζομαι την λίστα των επιλογών με την οποία ο καθένας μπορεί να εξοικιωθεί όχι μόνο με τον χειρισμό αλλά με ολόκληρο τον τρόπο που το πρόγραμμα ανταποκρίνεται. Οι παράμετροι με τις οποίες αλλάζετε την δυσκολία και τα υπόλοιπα στοιχεία του προγράμματος σας επιτρέπουν να μπείτε σιγά-σιγά στον κόσμο του μέχρι το σημείο να επιλέξετε το "fully manual" που σημαίνει ότι ο παίκτης καθορίζει τα πάντα στο παίξιμό του από την θέση που παίρνει στο γήπεδο και το σημείο που στέλνει την μπάλλα.

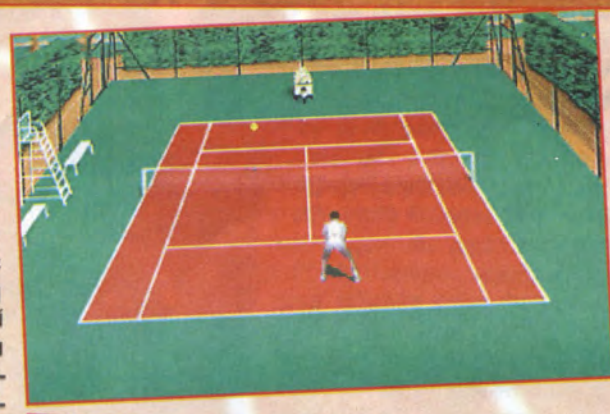
Για παίκτες που κουράζονται εύκολα από τις πολλές λεπτομέριες υπάρχει η δυνατότητα να πειράξετε τα options ώστε να ασχοληστε μόνο με τον χειρισμό του παίκτη σας στο γήπεδο. Ακόμα και την μπάλλα θα επιστρέφει αυτόματα αν βρίσκεστε κοντά της. Αυτό μπορεί να σημαίνει ότι τα πράγματα είναι πρωτόγονα αλλά ακόμα και έτσι θα διαπιστώσετε ότι είναι πολύ δύσκολο να ανταποκριθείτε στις κινήσεις του αντιπάλου.

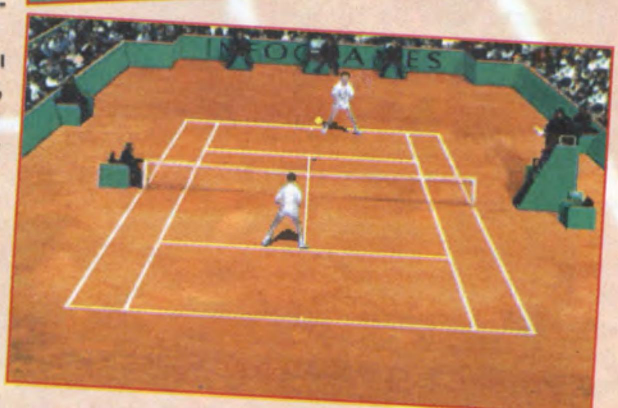
Στην πραγματικότητα οι ατελείωτες επιλογές που συνήθως εκνευρίζουν τους παίκτες σε αυτό το παιχνίδι είναι ένα βασικό ατού! Χώμα, γρασσίδι και τεχνητό έδαφος μπορείτε όλα να τα διαλέξετε σε αληθινά μέρη του κόσμου τα οποία έχουν αναπαραχθεί πιστά από φωτογραφίες στην οθόνη σας. Ετσι μπορείτε εύκολα να προσποιηθείτε ότι βρίσκεστε στο Wimbledon ή ότι παίζε-





τε στις ΗΠΑ μαζί βέβαια και την δυνατότητα του διπλού. Οταν έρχεται η στιγμή των πραγματικών αθλητικών ικανοτήτων όπως το χτύπημα της μπάλλας, τα βολλέ, το φάλτσο, το σερβίς μιλάμε για πρακτική εξάσκηση που θα σας δείξει γιατί αυτό είναι ένα από τα καλύτερα -αν όχι το καλύτερο- παιχνίδι του είδους.





Το να έχεις ένα παιχνίδι με τόσο καλά γραφικά, gameplay και ήχο (μέσα στο CD υπάρχουν όλα εκείνα τα ψηφιοποιημένα σχόλια που συνοδεύουν αγώνες τέννις) είναι φαίνεται στην εποχή μας δυνατό.

Φυσικά σαν παιχνίδι κι αυτό έχει τα ψιλολάθη του όπως η κίνηση του παίκτη που παρά την ομαλότητα και την ομορφιά τους μερικές φορές κάνουν τον παίκτη να μοιάζει μονοδιάστατος ενώ το γεγονός ότι η κάμερα ακολουθεί διαρκώς τον παίκτη κάνει την δράση κουραστική. Το ίδιο κουραστική είναι και η ποικιλία των χτυπημάτων που προσφέρει στον παίκτη έτσι ώστε ο αρχάριος να μην ξέρει τί να πρωτοκάνει.

+ Τα γραφικά βγάζουν μάτια, ο ήχος είναι ποιοτικός και το σύνολο ρεαλιστικό.

– Δύσκολο, πολύπλοκο.



CD-I PHILIPS
1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ
Του Derek de lla Fuente

ΓΕΝΙΚΑ

Το CD-I φαίνεται ότι έχει ακόμα ζωή μέσα του. Τουλάχιστον αυτό το παιχνίδι είναι μια αναλαμπή θαυμάσιου software που βέβαια κυκλοφόρησε και για PC.

ΑΝΤΟΧΗ

Τα παιχνίδια τέννις φημίζονται ότι στο διπλό τουλάχιστον αντέχουν πολλά χρόνια.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τέλεια sprites και backgrounds και ένα μοναδικό animation.

ΗΧΟΣ

Τα digitised ηχητικά εφφέ άνουν την διαφορά.

GAMEPLAY

Εχει μεγάλη ποικιλία κινήσεων και χειρισμό που τον διαμορφώνει ο παίκτης.

82

COLUMNS III



SEGA
1-2 ΠΑΙΚΤΗΣ
Του Derek Dela Fuente

ΓΕΝΙΚΑ

Αν δεν έχετε παίξει στο παρελθόν Columns, τότε θα σας συνιστούσα το Columns III. Αν το έχετε, αλλά θέλετε να παίξετε με άλλους 4, τώρα μπορείτε. Δεν υπάρχει όμως τίποτα σημαντικό σ'αυτή την έκδοση!

ΑΝΤΟΧΗ

Με όλα τα παραπάνω θα το έχετε στο ράφι μέχρι να έρθει κανένα "θύμα" στο σπίτι!

ΓΡΑΦΙΚΑ

Το Mega Drive δεν είναι φτιαγμένο για τέτοια απλά προγράμματα. Πώς θα δείξει τα γραφικά του!

ΗΧΟΣ

Το ίδιο με τα γραφικά αλλά σε καλύτερη μοίρα λόγω εφφέ.

GAMEPLAY

Ενα παιχνίδι που μπορεί να παίξει διπλό είναι πάντα ευπρόσδεκτο.

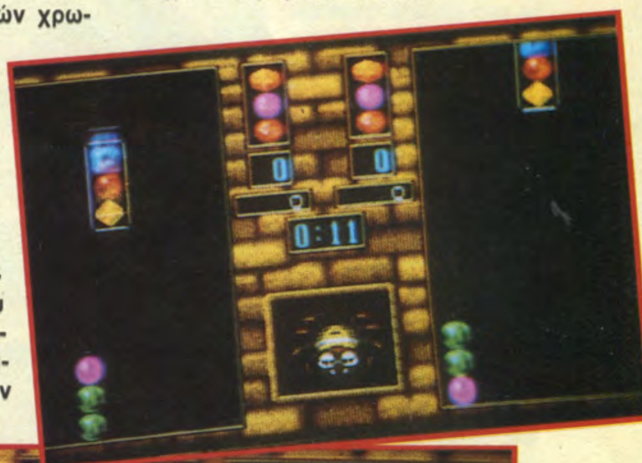


60

Μετά το Columns I, που πρέπει να είναι ένα από τα πιο καλαίσθητα και ξεκούραστα παιχνίδια που μπορείς να παίξεις μετά το Tetris, έρχεται το Columns III.

Προσπαθώ να σκεφτώ, αλλά δεν μπορώ να θυμηθώ να εμφανίστηκε το Columns II. Τέλος πάντων.

Αν δεν έχετε παίξει ποτέ Columns, είναι αρκετά απλό. Εχετε τον δικό σας κύλινδρο και μέσα σ'αυτόν πετιούνται κομμάτια διαφορετικών χρωμάτων. Ο σκοπός είναι να φτιάξετε γραμμές του ιδίου χρώματος διαγώνια, οριζόντια ή κάθετα. Η βάση του δοχείου έχει 6 κομμάτια πλάτος και περίπου 14 ύψος, ενώ αυτό αλλάζει όσο προχωράει το παιχνίδι. Αν φτιάξετε γραμμή από 3 ή περισσότερα κομμάτια του ιδίου χρώματος, αυτά θα εξαφανιστούν. Επίσης υπάρχουν ειδικά κομμάτια που αλλάζουν χρώματα ή δημιουργούν έναν "καθαρό" χώρο. Είναι ένας αγώνας ενάντια στον άλλο παίκτη, είτε πρόκειται για την κονσόλα είτε για 5 παίκτες ταυτόχρονα. Ναι, είναι αλήθεια, μπορούν να παίξουν ακόμα και 5 παίκτες. Τα καινούργια backdrops και οι περισσότεροι παίκτες που μπορούν να συμμετέχουν είναι η μόνες διαφορές που παρουσιάζει το Columns III. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικά σχέδια στο βάθος, αλλά στο "τέλος της μέρας" το παιχνίδι παραμένει το ίδιο.





\+ Διπλό.

\- Γίνεται βαρετό μετά από λίγο

PRIME GOAL

Εχοντας δει και παίξει σχεδόν όλα τα παιχνίδια ποδοσφαίρου που υπάρχουν μου απέμενε να συναντήσω κάποιο παιχνίδι που να είχε προγραμματιστεί έξω από την Ευρώπη, εκτός από το FIFA, που να είναι και καλό. Τα παιχνίδια που προγραμματίζουν οι Ιάπωνες είναι συνήθως αργά(!) και απουσιάζουν οι αυστηροί κανονισμοί έτσι ώστε ακόμα και το "τακουνάκι" να έχει παραληφθεί.

Οι δύο κατασκευάστριες εταιρίες έχουν πολύ καλή παράδοση σε ό,τι αφορά τα coin-op και αυτό ξεκινάει με την συνήθειά τους για πολλές επιλογές, όπως 1 παίκτης ενάντια στον υπολογιστή, 2 παίκτες μεταξύ τους, εξάσκηση σε εκτέλεση πέναλτυ, επιλογή των συνθηκών του γηπέδου και του σχηματισμού της ομάδας και ένα σωρό ομάδες, κάθεμία από τις οποίες έχει και διαφορετικό βαθμό δυσκολίας. Και μέχρι εδώ όλα είναι καλά.

Βλέπετε την δράση από τα πλάγια και ο παίκτης τον οποίο ελέγχετε είναι σημαδεμένος από τον υπολογιστή ώστε να μην μπερδεύεστε. Το πραγματικό παιχνίδι και το scrolling δεν είναι απλώς ανώμαλο αλλά και αργό. Ομως όταν έχει την μπάλλα στα πόδια του ένας παίκτης το παιχνίδι ζουμάρει πάνω του και σε έναν κοντινό αντίπαλο και εδώ πραγματικά πρέπει να είσαστε γρήγοροι για να τον αποφύγετε.



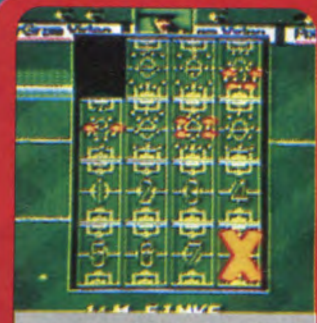






– Πιο αργό κι απ'το ριπλέι.

+ Ομορφες κινήσεις, εύκολος χειρισμός.



J.J.LEAGUE/NAMCO

1-2 ΠΑΙΚΤΗΣ

Του Derek Dela Fuente

ΓΕΝΙΚΑ

Η τεχνική πλευρά και όχι το gameplay είναι αυτό που χαλάει το παιχνίδι. Ενα γεγονός που εκτός από απαράδεκτο είχαμε και καιρό να το δούμε.

ΑΝΤΟΧΗ

Με την αργή του ταχύτητα απογοητεύει όλο τον κόσμο.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Με τέτοιο scrolling τί να σου κάνουν τα sprites;

ΗΧΟΣ

Ο ήχος ενός ποδοσφαιρικού παιχνιδιού.

GAMEPLAY

Αν βελτιωθεί η ταχύτητα το παιχνίδι θα γίνει επιτυχία.

65

FIRST SAMURAI

Στην αρχαιότητα, πριν από τα χρόνια των μεγάλων ηρώων, ο σατανικός Demon King βασίλευε στο βασίλειο των βουνών. Ομως για αμέτρητα χρόνια ο Master Sensei με τη βοήθεια του Wizard Mage αντιτίθονταν στα σατανικά σχέδια του Demon King ο οποίος όμως ήταν αθάνατος ενώ ο Master Sensei απλά ένας θνητός τον οποίο διατηρουσε στη ζωή η μαγεία του Wizard Mage. Ηρθε όμως η στιγμή που αυτή η μαγεία δεν ήταν πλέον αρκετά δυνατή και ο Master Sensei αποφάσισε να διδάξει όλα τα μυστικά στον διάδοχο του. Ομως ο Demon King παραμόνευε και την κατάλληλη στιγμή επενέβη σκοτώνοντας τον Master Sensei μπροστά στα μάτια του, ανήμπορου να αντιδράσει, μαθητή του. Τότε δώθηκε ο όρκος για εκδίκηση και ο μαθητής δε μπορεί πια να ησυχάσει. Πρέπει να περιπλανηθεί σε όλα τα μήκη και πλάτη του χώρου και του χρόνου μέχρι να βρεί και να εξολοθρεύσει τον αποτρόπαιο Demon King. Μόνο τότε θα ηρεμήσει η ψυχή του και θα μπορέσει επιτέλους να γίνει ο First Samurai. Επικό έ; Τρίχες! Αυτή η ηλίθια (προσωπική άποψη) ιαπωνική μυθολογία μια ζωή στο λαιμό μου καθόταν. Τέλος πάντων, δεν είναι αυτό το θέμα μας οπότε προχωρούμε παρακάτω. Εχουμε λοιπόν στα χέρια μας ένα παιχνίδι του μεγάλου Raphael Cecco για το SNES. Είναι μια αλλαγή! Ο δημιουργός των υπέροχων Cybernoid I&II και του ανεπανάληπτου Exolon (έξοχον θα έλεγα!) στον αθάνατο CPC 464 αποφάσισε να τιμήσει και το SNES. Και αυτό το επιχειρεί μέσω της έκδοσης για το μηχάνημα ενός από τα καλύτερα παιχνίδια για την AMIGA, του κατά κοινή ομολογία, αν και δε συμφωνώ απολύτως, πολύ καλού First Samurai. Εχοντας παίξει κατά κόρον, αν και όχι λόγω "πόρωσης", το συγκεκριμένο παιχνίδι στην AMIGA ήμουν πολύ περίεργος να δω τη μεταφορά στο SNES. Και για να σας πω την αλήθεια δεν απογοητεύτηκα, τουλάχιστον όχι πολύ. Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Και ξεκινάμε με το σενάριο το οποίο σκιαγραφήσαμε στο ξεκίνημα του άρθρου. Σίγουρα όχι και τόσο πρωτότυπο και εγώ προσωπικά το θεωρώ αρκετά αφελές και ανούσιο αλλά πιστεύω ότι θα ικανοποιήσει το ευρύτερο κοινό.



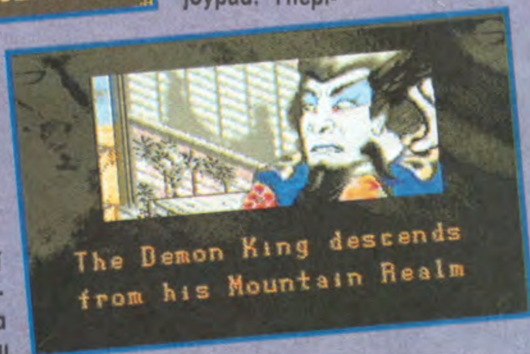






Φυσικά όσοι με γνωρίζουν ξέρουν ότι είμαι πολέμιος του κάθετι ιαπωνικού οπότε μην πάρετε την προηγούμενη πρόταση και τόσο στα σοβαρά. Ας αφήσω καλύτερα το σενάριο, πριν ξεκινήσω και-





νούργια διαμάχη, και ας πιάσω τον τεχνικό τομέα.

Περίεργα πράγματα βλέπουμε εδω πέρα. Εντάξει, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά. Η λεπτομέρεια βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα ενώ οι χρωματισμοί προσδίδουν μια όμορφη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Καλά και τα backgrounds ενώ η κίνηση είναι απλά ικανοποιητική. Γενικά τα γραφικά του First Samurai κυμαίνονται, αυστηρά τεχνικά, στα επίπεδα της πρώτης έκδοσης αλλά δεν ξέρω νομίζω ότι κάτι λείπει. Τα sprites φαίνονται λίγο "πνιγμένα" αν όχι χοντροκομμένα ενώ είναι ολοφάνερη μια κάποια έλλειψη φαντασίας και δημιουργικότητας στα sprites των αντιπάλων αλλά και των τελικών "κακών".

Υπάρχουν και αρκετές χρωματικές υπερβολές οι οποίες συμβάλουν τα μέγιστα στο "θάψιμο" της κάθε οθόνης. Που είναι εκείνη η χρωματική και γραφική διαύγεια που υπήρχε στην έκδοση για AMIGA; Φυσικά όμως ας μην ξεχνάμε ότι το SNES, δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν είναι AMIGA ... Και περνάμε, αισίως, στον ήχο που αποτελούσε άλλωστε και το δυνατότερο σημείο της πρώτης έκδοσης. Και σε αυτή την έκδοση υπάρχουν τα πάντα. Ολα τα ατμοσφαιρικότατα ηχητικά εφφέ, με αποκορύφωμα το μνημειώδες Hallelujah που ακούγεται σε κάποια σημεία, και όλες οι μουσικές υπάρχουν αυτούσιες αλλά και πάλι κάτι δεν είναι σωστό.

Και ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξ' ίσου, αν όχι περισσότερο, "πνιγμένος" όσο και τα γραφικά. Είναι πολύ πιο μουντός και όχι τόσο διαυγής όσο ήταν στην AMIGA. Σίγουρα λοιπόν, όσον αφορά τον ήχο, το SNES δεν είναι AMIGA ... Μπαίνουμε έτσι στο χειρισμό του παιχνιδιού όπου τα πράγματα είναι ακόμη πιο άσχημα. Φυσικά δεν υπάρχει περίπτωση σύγκρισης μεταξύ του χειρισμού με joystick και του χειρισμού με joypad. Υπερισχύει σαφώς το joystick και έτσι έχουμε άλλον ένα πόντο στα σημεία για την AMIGA. Με το joypad τα πράγματα είναι αρκετά πολύπλοκα και κάτι τέτοιο σίγουρα δε βοηθάει τον παίκτη. Το μοναδικό σημείο του παιχνιδιού στο οποίο δεν υπάρχουν διαφορές ανάμεσα στις δυο εκδόσεις είναι το gameplay.

Ολα είναι ακριβώς τα ίδια. Η εκνευριστική δυσκολία του παιχνιδιού δυστυχώς μεταφέρθηκε αυτούσια, αν δεν ενισχύθηκε κιόλας, ενώ οι αντίπαλοι παραμένουν εξειρετικά γρήγοροι και πολλοί. Πάντως να είστε σίγουροι ότι τα πέντε, πανδύσκολα, επίπεδα του παιχνιδιού αποτελούν μια πολύ δυνατή πρόκληση. Γενικά το First Samurai είναι ένα εκνευριστικά δύσκολο arcade/adventure (ιεροσυλία;) το οποίο τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά στο να σας σπάει τα νεύρα (για να μην πω τίποτε άλλο ...), ακριβώς δηλαδή ότι ήταν και στην AMIGA.

Δυστυχώς όμως η μεταφορά δεν μπορώ να πω ότι στέφθηκε με απόλυτη επιτυχία. Δεν έχει παραλείψεις αλλά δεν είδα ούτε μια αξιοσημείωτη βελτίωση, από τη στιγμή μάλιστα που πρόκειται για παιχνίδι σχεδόν δυο χρόνων! Περίμενα κάτι περισσότερο από τον κύριο Cecco και την παρέα του ...

Ομορφα γραφικά και καλή κίνηση. Πολύ καλός ο ήχος. Τα πέντε επίπεδα αποτελούν μια πολύ δυνατή πρόκληση για τους έμπειρους παίκτες. Πολύ βάθος και ψάξιμο καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού

Κατ' αρχήν το σενάριο. Ισως το παιχνίδι έπρεπε να προγραμματιστεί από την αρχή και όχι να μεταφερθεί αυτούσιο (υποθέτω βασιζόμενος στο αποτέλεσμα) από την AMIGA. "Μπουκωμένα" γραφικά και ήχος λόγω των προαναφερθέντων. Τρομερή η δυσκολία του. Ελλειψη διπλού.



KEMCO
1 ΠΑΙΚΤΗΣ
Του Π. Δημόπουλου

ΓΕΝΙΚΑ

Δοκιμασμένη, με σχετική επιτυχία, συνταγή στην AMIGA αν και η μεταφορά δεν είναι αυτό που περιμέναμε και που θα έπρεπε να είναι. Γενικά καλό το σύνολο αλλά σίγουρα χωρίς ιδιαίτερες αξιώσεις. Πρόκειται για παραγωγή δυο χρόνων η οποία όμως δεν υπέστη καμμία απολύτως βελτίωση στο διάστημα που μεσολάβησε.

ΑΝΤΟΧΗ

Ναι μεν υπάρχουν πέντε εντελώς διαφορετικά επίπεδα και αρκετό ψάξιμο αλλά η απαράδεκτη δυσκολία του καθιστά το First Samurai εντελώς απαγορευτικό για το μέσο παίκτη αλλά και πολύ κουραστικό ακόμα και τον έμπειρο.

ΓΡΑΦΙΚΑ

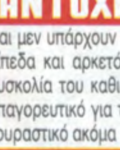
Πολύ καλά, τόσο τα sprites όσο και τα backgrounds ενώ η ατμόσφαιρα είναι ικανοποιητική. Δυστυχώς όμως η ποιότητα και η υφή τους δεν είναι ισάξια της πρώτης έκδοσης. Γενικά πάντως είναι ικανοποιητικά.

ΗΧΟΣ

Υπάρχουν τα πάντα. Ολα τα υπέροχα, και ατμοσφαιρικά, ηχητικά εφφέ και όλες οι μουσικές που υπήρχαν και στην πρώτη έκδοση δίνουν το παρών αλλά όσον αφορά την ποιότητα και την πιστότητα απόδοσης ... καμμία σχέση!

GAMEPLAY

Τόσο το arcade όσο και το adventure τμήμα του παιχνιδιού είναι εκνευριστικά δύσκολο. Πολύ άσκοπο ψάξιμο χωρίς στοιχεία για τη συνέχεια. Καλή προσπάθεια αλλά δεν είναι αρκετή. Κουράζει πολύ γρήγορα τον παίκτη αν και υπάρχουν αρκετά πολύ έξυπνα ευρύματα.



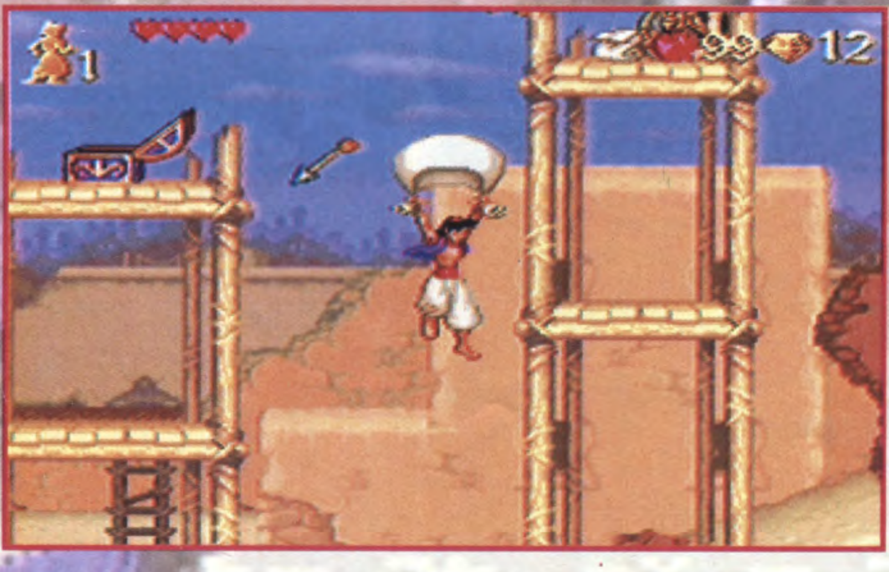
82

Aladin

Χίλιες και μια νύκτες, ο Αλή Μπαμπά και οι κλέφτες του, ο Αλαντίν και το λυχνάρι του. Πόσες και πόσες φορές δεν αποτανθήκαμε στα πανάρχαια παραμύθια της "Χαλιμάς" αποζητώντας το όνειρο και τη φυγή; Είναι γεγονός ότι και οι προγραμματιστές ανέκαθεν γοητεύονταν από την εξαιρετικά ρομαντική αρχαία περσική μυθολογία (ααχ, οι αθάνατες εποχές του υπέροχου Quest for Glory II: Trial by Fire ...) κυκλοφόρησε και η ομώνυμη ταινία από τον Disney, πως ήταν δυνατόν να μείνει η CapCom ασυγκίνητη; Και να λοιπόν, άλλο ένα φιλόδοξο film-tie αλλά είναι πράγματι αρκετά καλό; Ιδωμεν! Πολλά ακούστηκαν κατά καιρούς για αυτή την, εναγωνίως αναμενόμενη, παραγωγή αλλά κατά πόσον όλα αυτά ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα; Ας δούμε λίγο αρχικά το, πασίγνωστο πλέον, σενάριο του παιχνιδιού. Για πολλά χρόνια ο αρχιμάγος Jafar έψαχνε ένα μοναδικό μαγικό θησαυρό. Το μυθικό μαγικό λυχνάρι το οποίο θα τον έκανε αφάνταστα δυνατό, ίσως το δυνατότερο άνθρωπο στον κόσμο. Με αυτόν τον στόχο ο Jafar μαθαίνει ότι μόνο ένα άτομο σαν τον φτωχό Aladdin θα μπορούσε να πάρει το μυθικό λυχνάρι από τη φοβερή σπηλιά των θαυμάτων. Ο Aladdin και ο Abu, η κατοικίδια μαϊμού του, ξεκινούν μια κούρσα μέσα από την αγορά προς αναζήτηση του πεπρωμένου τους. Ο Jafar όμως τους ξεγελά και τους αναγκάζει να πάρουν το μαγικό λυχνάρι μέσα από την πολύ επικίνδυνη σπηλιά των θαυμάτων. Ομως ο φίλος μας ο Aladdin ξεγελά τον σατανικό μάγο απελευθερώνοντας το παντοδύναμο, αν και λίγο "βαρεμένο", τζίνι που κρύβεται μέσα στο λυχνάρι. Τωρα ο Aladdin έχει την ευκαιρία να ανατρέψει τα σχέδια του απαίσιου Jafar και να κερδίσει το χέρι της όμορφης πριγκίπισσας Jasmin. Τα γνωστά και αναμενόμενα λοιπόν λοιπόν όσον αφορά το σενάριο, και μόνο, του παιχνιδιού. Γλυκανάλατος, αν και κλασσικός, ρομαντισμός σε υπερβολική δόση. Δοκιμασμένη, και μάλιστα επιτυχημένα, συνταγή η οποία όμως πραγματικά γοητεύει μόνο μικρά παιδιά και "φευγάτους" ενήλικους. Τέλος πάντων, ας δούμε λίγο και το παιχνίδι. Προσωπικά δηλώνω ότι δεν ανήκω στους μεγάλους fan των κονσολών και πολύ περισσότερο των action παιχνιδιών. Οταν όμως παίζεις παιχνίδια σαν το Aladdin είναι δυνατόν να μην τα αγαπήσεις;

Ναι φίλοι μου, το Aladdin είναι τόσο καλό όσο φαίνεται και σίγουρα καλύτερο απ' ότι περίμενα. Ξεκινάμε από τα γραφικά. Το πρώτο σόκ του παιχνιδιού! Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα με πολύ λεπτομέρεια και κίνηση που θεωρώ εφάμιλη του εκπληκτικού Flashback. Τα backgrounds είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα, λεπτομερή και με πραγματικά παραμυθένιους χρωματισμούς. Ομως πρέπει να σταθώ στην κίνηση όλων των sprites του παιχνιδιού. Ομαλότατη και με τεράστια ποικιλία διαφορετικών και πολύ διασκεδαστικών κινήσεων. Σκεφτείτε ότι όταν ο Aladdin πέφτει από κάποιο ύ-









ψος μπορείτε να δείτε το γιλεκάκι του να ανεμίζει ενώ όταν φρενάρει απότομα σηκώνει την απαραίτητη σκόνη (ούτε 16βάλβιδος να ήταν)! Να πω ότι το παιχνίδι είναι από τα λίγα που εκμεταλεύονται, γραφικά τουλάχιστον, στο έπακρο τις πολλές δυνατότητες του SNES; Αλλά και ο ήχος δεν πάει καθόλου πίσω. Η μουσική του παιχνιδιού είναι υψηλότατης ποιότητας με αποκορύφωμα τις επιτυχίες (όχι βέβαια για εμένα αλλά τέλος πάντων ... μπλιάχ!) Whole new World και Friend like me που ακούγονται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αλλά η πραγματική ακουστική απόλαυση είναι τα εξαιρετικά ηχητικά εφφέ. Ακούστε μόνο πως κάνουν οι αντίπαλοι σας όταν πέφτετε επάνω τους και θα καταλάβετε τι εννοώ. Γενικά στον τεχνικό τομέα η CapCom μας εκπλήσει για μια ακόμη φορά συνδυάζοντας την τεχνική τελειότητα με μια λεπτή αλλά πολύ διασκεδαστική δόση χιούμορ. Αλλά δεν μπορεί, κάτι στραβό θα βρώ και εδώ. Νάτο! Ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν είναι ότι καλύτερο έχουμε δει.

Δεν είναι προβληματικός μιας και η ανταπόκριση του joypad είναι άμεση και ακριβής αλλά όταν σε ένα action game, όπου τα αντανακλαστικά βρίσκονται στο προσκήνιο, είσαι υποχρεωμένος να χρησιμοποιείς όλα τα κουμπιά του joypad κάπου μπερδεύεσαι. Ομως η δύναμη της συνήθειας καθαρίζει για μια ακόμη φορά, όπως δηλαδή και στο Street Fighter II, για πάρτη της CapCom. Και μόλις ξεπεραστεί το "πρόβλημα" του χειρισμού ερχόμαστε στο πρόβλημα του gameplay. Οχι, το παιχνίδι ΔΕΝ είναι εκνευριστικά δύσκολο. Κάθε άλλο, είναι απαράδεκτα εύκολο. Μόλις συνηθίσετε τον περίεργο χειρισμό δε θα χρειαστείτε πάνω από δυο ημέρες για να το τελειώσετε. Θα μου πείτε ότι αυτό διευκολύνει τους λιγότερο έμπειρους παίκτες αλλά από την άλλη είναι κρίμα να τελειώνει τόσο εύκολα και γρήγορα ένα τόσο όμορφο παιχνίδι. Κατά τα άλλα όμως δεν μπόρεσα να βρώ τίποτα άλλο το μεμπτό στο Aladdin. Διαθέτει μάλιστα και έξι επίπεδα πλαισιωμένα από μια πληθώρα υποεπιπέδων. Αυτά είχα να σας πω και πριν κλείσω θα ήθελα να κάνω μια σοβαρότατη δήλωση. Προσωπικά θεωρώ το Aladdin σαν ένα κράμα από Sonic και Flashback και το θεωρώ ισάξιο, αν όχι καλύτερο, με παιχνίδια όπως τα προαναφερθέντα και το Batman Returns ...!

+ Everything! Το Aladdin πέρασε από μικροσκόπιο (το τελείωσα δηλαδή) ώστε να βρω κάτι άσχημο αλλά ... τζίφος! Τα γραφικά είναι υπέροχα, ο ήχος εξαίσιος και η κίνηση κορυφαία! Εθιστικότατο το gameplay ενώ υπάρχουν και κάποια ψευδο-interactives τα οποία κυριολεκτικά "δένουν το γλυκό"! Υπάρχουν βέβαια και κάποιες μικροατέλειες οι οποίες όμως μένουν στο επίπεδο της γκρίνιας και δεν είναι ουσιαστικές.

− Απειροελάχιστα. Λίγο η πολυπλοκότητα του χειρισμού, λίγο η φοβερή ευκολία του gameplay, άντε και λίγο η έλλειψη του διπλού. Τίποτα ουσιαστικό όμως οπότε ...



CAPCOM
1 ΠΑΙΚΤΗΣ
Του Π.Δημόπουλου

ΓΕΝΙΚΑ

Η CapCom πήρε ένα γλυκανάλατο θέμα και δημιούργησε ένα "μεγαθήριο" που απειλεί να εκθρονίσει από την κορυφή των προτιμήσεων μου τίτλους όπως το Flashback και το Batman Returns. Ιδανικό για όλες τις ηλικίες και όλα τα γούστα. Μην το χάσετε γιατί θα είστε ασυγχώρητοι ... τουλάχιστον!

ΑΝΤΟΧΗ

Ο μόνος λόγος για το τεσσάρι είναι η εξαιρετική ευκολία του παιχνιδιού. Κατά τ' άλλα η εθιστικότητα του Aladdin κυμαίνεται σε υψηλότατα επίπεδα, ίσως υψηλότερα απ' όσο θα ήθελα για παιχνίδι του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Εκπληκτικά τα γραφικά του Aladdin σε όλους τους τομείς. Φοβερή λεπτομέρεια, έξοχη κίνηση και υπέροχα χρώματα ενώ υπάρχει τεράστια ποικιλία τόσο στα sprites όσο και στα backgrounds. Πολύ καλό για να είναι αληθινό!

ΗΧΟΣ

Εξοχος! Ολόκληρο το soundtrack του παιχνιδιού είναι υπέροχο ενώ τα ηχητικά εφφέ είναι τουλάχιστον υπέροχα. Ισως ότι καλύτερο έχω ακούσει μέχρι σήμερα στο SNES μου ...

GAMEPLAY

Προς τι το τεσσάρι; Είναι δυνατόν να τελειώνεις ένα τόσο όμορφο παιχνίδι την ημέρα που έπεσε στα χέρια σου και μετά να του βάλεις πεντάρι στο gameplay; Από την άλλη όμως υπάρχουν έξι πολύ όμορφα επίπεδα με πάρα πολλά υπο-επίπεδα.

92



SEGA
1 ΠΑΙΚΤΗΣ
Του Κ.Μάνου

ΓΕΝΙΚΑ

Φανταστική πρωτοτυπία η οποία όμως γίνεται κουραστική λόγο δυσκολίας μετά από μερικά επίπεδα. Πιστεύουμε ότι θα δημιουργήσει δική του μόδα και σίγουρα ελπίζουμε σε δεύτερο μέρος.

ΑΝΤΟΧΗ

Εδώ λόγω δυσκολίας και έλλειψης password παραλιγο να μας απογοητεύσει. Έχει όμως αρκετά continues και σε τρώει το δάχτυλό σου να παίζεις συνέχεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Σχεδόν δεν πιστεύουμε ότι εαι 8-bit παιχνίδι. Τέλεια χρώματα, κάθετο και οριζόντιο ομλλό scrolling, πολλά και μεγάλα sprites.

ΗΧΟΣ

Λιγότερο εντυπωσιακός από τα γραφικά με πολλά όμως εφφέ και 8 διαφορετικά βασικά μουσικά θέματα.

GAMEPLAY

Η πρωτοτυπία του είναι κάτι που δεν συναντάς πλέον. Ολα τα υπόλοιπα στοιχεία του -εκτός της δυσκολίας- συμβάλουν σε ένα πολύ καλό παιχνίδι.

88

DEVILISH

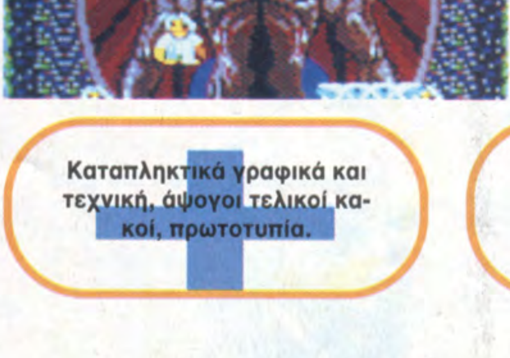
Τί θα λέγατε για έναν συνδιασμό μυθικού Arcanoid με shoot'em up; Και μην φανταστείτε ότι η ρακέτα σας απλά θα πυροβολεί γιατί αυτό έχει γίνει χρόνια πριν. Εννοώ ένα παιχνίδι όπου κάποιος έχει μια ρακέτα πάνω στην οποία αναπηδά μιά φωτεινή/ενεργειακή μπάλλα καταστρέφοντας τα τουβλάκια και προχωρόντας στον χώρο ενάντια σε φυσικά εμπόδια όπως είναι οι σχηματισμοί του χώρου αλλά και εξωγήινα όντα που επιρρεάζουν την τροχιά της.



Αν αυτό είναι το παιχνίδι που είχατε στο μυαλό σας τότε αυτό είναι το devilish, ένα ακόμα ιδανικό πρόγραμμα για έγχρωμο handheld όπως το Game Gear. Προσθέστε σ'αυτά που αναφέραμε πιο πάνω την δυνατότητα να παίρνετε έξτρα ζωές, να αλλάζετε τον αριθμό και των σχηματιμό της ρακέτας σας με το πάτημα ενός πλήκτρου, η αλλαγή της ταχύτητας της ρακέτας, τα πολλά power ups που μεταμορφώνουν την μπάλλα σας σε άτρωτο καταστροφέα, αυξάνουν τον χρόνο που έχετε στην διάθεσή σας (μιλάμε για έναν περιορισμό χρόνου που επιταχύνει τις βιολογικές λειτουργίες σας!) και πολλούς τελικούς κακούς και έχετε ένα από τα πλέον πρωτότυπα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν για 8-bit μηχανήματα.

Θα διαμαρτηρηθώ μόνο για την δυσκολία του σε συνδιασμό με τον χρόνο και την έλλειψη password που δεν σας επιτρέπει να προχωρήσετε αρκετά παρά με ιδρώτα και αίμα. Αν δεν αισθάνεστε ικανοί να δείτε και τα 8 επίπεδα διαλέξτε από την οθόνη επιλογών το TIME TRIAL που σας επιτρέπει να παίξετε 6 από τα επίπεδα του παιχνιδιού μέσα σε ορισμένο χρονικό περιορισμό.





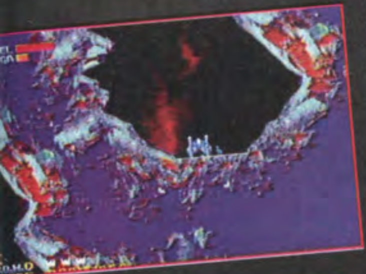
\+ Καταπληκτικά γραφικά και τεχνική, άψογοι τελικοί κακοί, πρωτοτυπία.

− Δύσκολο, έλλειψη password.

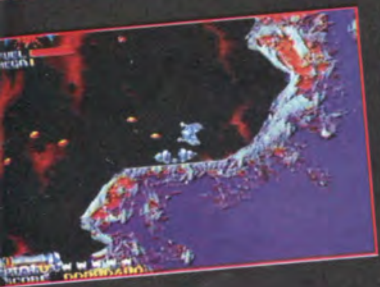




SEGA
1 ΠΑΙΚΤΗΣ
Του Π. Δημόπουλου







Πριν από πολύ λίγο καιρό διάβασα κάποια reviews για κάποιο φανταστικό arcade το οποίο κυκλοφόρησε για το Mega Drive. Αγγλοι ήταν οι αρθρογράφοι, shoot 'em up το παιχνίδι (γνωστή η αδιαφορία μου προς το είδος) δεν έδωσα και πολύ σημασία. Κάτι σε στυλ X-Out φαντάστηκα ότι θα είναι και αυτό το Subterrania. Οσπου κάποια ημέρα έπεσε στα χέρια μου. Μια σελίδα μου είπαν να το κάνω και πρέπει να ομολογήσω ότι παραξενεύτηκα. Υποτίθεται ότι είναι πολύ καλό και το κάνω μόνο μια σελίδα; Ευτυχώς! Χριστέ μου, γιατί όλες τις μπούρδες τις φορτώνουν σε εμένα; Μια ακόμη διάψευση του μύθου ότι οι άγγλοι έχουν καλό γούστο! Αυτή είναι η παιχνιδάρα που έχει ΤΟ gameplay και ΤΑ γραφικά και δεν ξέρω και εγώ τι; Δηλαδή το Xenon II και το Z-Out στην AMIGA τι είναι; Θεϊκά (τουλάχιστον); Οχι, γιατί μερικοί επιμένουν ότι οι άγγλοι ξέρουν. Τρίχες ξέρουν! Αν ένα παιχνίδι σαν το Subterrania παίρνει 90 και 91% τότε το Gabriel Knight ή το Mortal Kombat II πόσο πρέπει να πάρουν, 648 τοις εκατό; Εχει που έχει τα χάλια του, σχετικά με το θόρυβο που έγινε, το παιχνίδι είναι και εντελώς shoot 'em up ... εγω τι φταίω να παιδεύομαι έτσι; Είμαι και το παραδέχομαι φανατικός αντι-shoot 'em upας (πριν αρχίσετε να φωνάζετε σας λέω ότι και Raiden και Twin Cobra και Flying Shark έχω παίξει) και όσο και αν φωνάξουν οι άγγλοι το Subterrania είναι και θα παραμείνει φόλα. Εντάξει μωρέ, το παιχνιδάκι δεν είναι και τόσο κακό αλλά όσο αναλογίζομαι τις κριτικές που έλαβε εκνευρίζομαι και αναγκάζομαι να ξεσπάω. Ξεκινάμε λοιπόν με τα τεχνικά σούψουμούψου του Subterrania. Γραφικά: Ικανοποιητικά εως αρκετά καλά. Πολύ όμορφη η εισαγωγή ενώ και τα backgrounds κυμαίνονται σε ικανοποιητικά επίπεδα.

Το sprite του διαστημοπλοίου σας είναι όμως πολύ μικρό και πάσχει αισθητά στον τομέα της λεπτομέρειας όπως άλλωστε και τα αντίπαλα sprites αν και όχι τόσο πολύ. Ηχος: Απλά υποφερτός. Λειτουργικά εφφέ αλλά τίποτα το πραγματικά αξιοσημείωτο. Κίνηση: Εξοχη. Γρήγορη, ομαλή και γενικά χωρίς προβλήματα. Χειρισμός: Κάκιστος εώς απαράδεκτος. Τόσο κακός που δεν είναι δυνατόν να τον περιγράψω, πρέπει να παίξετε για να καταλάβετε τι εννοώ.

Το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού. Και περνάμε έτσι στο gameplay του παιχνιδιού. Μετά δυσκολία άνω του μετρίου. Ο απαίσιος χειρισμός τα ισοπεδώνει όλα. Μα καλά, είναι δυνατόν να βλέπετε το σκάφος σας από επάνω και αυτό να πέφτει, αν δεν πατάτε το κουμπί της ώθησης, προς τα κάτω δηλαδή προς τα ... πίσω; Μπερδευτήκατε, έ; Εγώ να δείτε. Τέλος πάντων αυτά τα ολίγα είχα να πω για το Subterrania. Και ποιό είναι το ηθικό δίδαγμα; Μην εμπιστεύεστε και πολύ το αγγλικό γούστο γιατί πολλοί γνωστοί, και μη εξαιρεταιοι την έχουν πάθει έτσι.

Ολο και κάτι υπάρχει. Καλά τα γραφικά, με όμορφα χρώματα αλλά όχι χωρίς ψεγάδια. Καλό και με σχετικό βάθος το gameplay. Ομορφο και το γενικό στήσιμο του παιχνιδιού. Γρήγορη και ομαλή η κίνηση αν και ιδιότροπη λόγω χειρισμού. Αυτά.

Βασικά ο φρικτός χειρισμός. Οτι καταφέρνουν, έστω και με δυσκολία, να φτιάξουν όλα τα προαναφερθέντα τα καταστρέφει με μιας ο χειρισμός. Καθόλου φιλικός και γενικά πολύ ιδιότροπος. Επίσης θέλω να επισημάνω το πολύ μικρό και καθόλου λεπτομερές sprite του σκάφους σας. Αυτά και εδώ.

ΓΕΝΙΚΑ

Σίγουρα όχι αυτό που διαλάλησαν οι άγγλοι συνάδελφοι. Απλά ανεκτό και σίγουρα όχι αυτό που θα μπορούσε να είναι. Σίγουρα υπάρχουν κατά πολύ καλύτερες παραγωγές στο χώρο και στο μηχάνημα. Ρίξτε του μια ματιά αλλά μην το κυνηγήσετε κιόλας!

ΑΝΤΟΧΗ

Ο απαράδεκτος χειρισμός του απωθεί το μέσο παίκτη πολύ γρήγορα. Αρκετά εύκολο παιχνίδι αλλά σίγουρα δεν αποτελεί αξιοσημείωτη πρόκληση.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Δεν είναι και άσχημα αλλά ούτε και ότι καλύτερο έχουμε δει. Λείπει η λεπτομέρεια γενικά. Μπορούσαν, και έπρεπε, να είναι κάπως καλύτερα.

ΗΧΟΣ

Απλός και λειτουργικό. Τίποτα παραπάνω και τίποτα λιγότερο.

GAMEPLAY

Υπάρχει κάποιο βάθος στο παιχνίδι μιας και πρέπει να ψάξετε αρκετά στο κάθε επίπεδο αλλά ο αισχρός χειρισμός τα χαλάει όλα.



72



KID DRACULA

Σίγουρα δεν με έχετε συνηθίσει να τεστάρω τα παιχνίδια του Game Boy. Και για να πω την αλήθεια δεν το είχα επιδιώξει μέχρι στιγμής γιατί τα ασπρόμαυρα συστήματα δεν μου γεμίζουν το μάτι. Ομως από την στιγμή που εμφανίστηκε το Super Game Boy είπα να το δώσω μια προσπάθεια. Και ο κύριος Φαρμάκης δεν είχε αντιρρήσεις (ή τουλάχιστον σταμάτησε να έχει όταν πήρε μια πολύμηνη άδεια!). Με Super Game Boy ή χωρίς το παιχνίδι είναι εκπληκτικό, από τα καλύτερα που έχουν κυκλοφορήσει για το φορητό της Nintendo. Sprites, ηχητικά εφφέ και μουσικούλα, back-grounds και ενδιάμεσες σκηνές με κίνηση και έξυπνους διαλόγους, τί άλλο να ζητήσει κανείς. Ισως καλό χειρισμό, σχετική ευκολία, μερικά passwords για να μην παίζουμε από την αρχή ταχύτητα, bonus και power-ups, λοιπόν το παιχνίδι τα έχει και αυτά (!) στις σωστές αναλογίες.

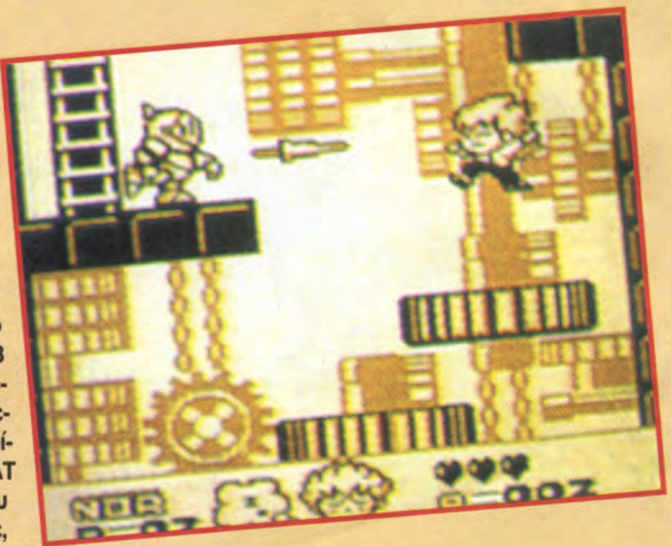
Αν σας ενδιαφέρει και το σενάριο, ο “δικός” σας παίζει τον καλό ενάντια σε προ- προιστορικές δυνάμεις που ήρθαν να ταράξουν τον δικό του κόσμο και τον κόσμο των άλλων.

Η περιπέτεια ξεκινάει με την εμφάνιση του Cross Eyed Creep, του νυσταλέου αποτρόπαιου βοηθού σας ο οποίος θα σας βοηθάει κατά την διάρκεια της περιπέτειας και μπορείτε να μιλήσετε μαζί του. Μόλις τον βαρεθείτε πατάτε Start και είτε δίνετε το κατάλληλο password (όλα τα passwords θα τα βρείτε στην στήλη S.O.S. αυτού του τεύχους) είτε ξεκινάτε από το πρώτο επίπεδο.



Στην οθόνη θα δείτε τις 3 ζωές σας που αν τις χάσετε ξεκινάτε από την αρχή του επιπέδου, την ενέργειά σας και τον αριθμό των νομισμάτων τα οποία σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού θα χρησιμοποιηθούν για να πάρετε περισσότερες ζωές. Ο ήρωας ως πλάσμα του σκότους έχει κάποιες υπερφυσικές δυνάμεις που θα σας κάνουν ευτυχισμένους. Πρώτα εκτοξεύει με το B νυχτερίδες εάντια στους εχθρούς του που είναι αρκετά δυνατές ώστε να εξοντώσουν τους αδύναμους. Με το A μπορεί να πηδάει αρκετά ψηλά αλλά τα καλά αρχίζουν με το πλήκτρο select. Κάθε φορά που το πατάτε αλλάζει στην ο-

θόνη η μαγική υπερδύναμη που μπορείτε να εξαπολύσσετε κρατώντας πατημένο το B και αφήνοντάς το αφού δείτε το sprite σας να αναβοσβήνει.
Οι μαγικές δυνάμεις περιλαμβάνουν το BAT ATTACK όπου 3 νυχτερίδες κάνουν έναν κύκλο γύρω σας εξοντώνοντας ό,τι βρίσκεται κοντά σας, BAT TRANSFORMATION που σημαίνει ότι γίνεστε, για μερικά δευτερόλεπτα ή μέχρι να ξαναπατήσετε το B, νυχτερίδα (cool) πετώντας πάνω από χάσματα, GIANT BAT BOMB μια βόμβα που φεύγει από τα χέρια σας με ατελείωτη ενέργεια καταστρέφοντας μέχρι και τοίχους, BAT BOYS MANEUVER που σας επιτρέπει να περπατάτε για λίγο ανάποδα στο ταβάνι γλυτώνοντάς σας από άπειρους μπελάδες, UMBRELLA LAGOSI που είναι μια ασπίδα που αποκρούει τις βολές των αντιπάλων.
Βέβαια μην περιμένετε να έχετε όλες αυτές τις ικανότητες από την αρχή. Τις αποκτάτε κάθε φορά που περνάτε ένα επίπεδο και υπάρχουν 8 από αυτά. Θα μπορούσα να γράψω πολλά ακόμα ιδίως για την τεχνική του παιχνιδιού αλλά νομίζω ότι για αυτά μιλάνε καλύτερα οι φωτογραφίες.





SUPER GAME BOY
Αν κοιτάξετε το κουτί του παιχνιδιού και το cartridge από κοντά θα δείτε το σηματάκι που σημαίνει ότι το παιχνίδι είναι συμβατό με το περιφερειακό του Super NES που σας επιτρέπει να παίξετε παλιά και νέα παιχνίδια του Game Boy.
Άλλωστε οι φωτογραφίες μας είναι η περίτρανη απόδειξη αφού εκτός από την ποιότητα του παιχνιδιού αυτού καθεαυτού καθήσαμε και αλλάζαμε τις παλέττες για πλάκα.
Δεν υπάρχει κάποια διαφορά στο gameplay από την έκδοση του φορητού αλλά οπωσδήποτε τα χρώματα από μόνα τους προσθέτουν. Αν ήταν να βαθμολογήσουμε το πρόγραμμα στο Super Game Boy θα του δίναμε συνολικά 93.

Τα γραφικά πάνω απ'όλα, το scrolling και οι πολλές επιλογές ειδικών κινήσεων.

Μερικά επίπεδα είναι δύκολα, στο Super Game Boy παρά τα χρώματα δεν είναι τόσο καλύτερο.



KONAMI
1 ΠΑΙΚΤΗΣ
του Ν.Κροντηρά

ΓΕΝΙΚΑ

Αξιοθαύμαστο cartridge που καταφέρνει να συνδιάσει τα γραφικά με ένα πολύ καλό παιχνίδι. Τώρα που είναι και "έγχρωμο" με το Super Game Boy είναι ένα παιχνίδι που πρέπει να αποκτήσετε.

ΑΝΤΟΧΗ

Τα passwords και οι αρκετές ζωές εγγυώνται μεγάλη διάρκεια ζωής.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Δεν έχω ξαναδεί καλύτερη τεχνική σε κανένα άλλο παιχνίδι Game Boy.

ΗΧΟΣ

Φοβερός, όταν κάνετε pause ακούγεται μέχρι και ροχαλητό, σαν νυχτερίδα ακούγονται τα φτερά σας...

GAMEPLAY

Τα είπαμε δεν τα είπαμε; Μέσα στα 10 καλύτερα παιχνίδια του μηχανήματος.

91

MORTAL KOMBAT II







Είναι γνωστή πλέον πιστεύω στους αναγνώστες (οι γνωστοί μου το ξέρουν εδώ και χρόοοοονια) η απέχθεια μου προς οποιοδήποτε είδος παιχνιδιού εκτός από R.P.G., adventure, εξομοιωτή ή παιχνίδι στρατηγικής. Δηλαδή ότι έχει σχέση με shoot 'em up, hack 'em up, eat 'em up (and spit 'em out) και ΚΥΡΙΩΣ beat 'em up δεν έχει θέση στη συλλογή μου. Εντάξει παίζω (σαν παιδί και εγω) και μερικά παιχνίδια που ανήκουν στα προαναφερθέντα είδη αλλά είναι μετρημένα στα δάχτυλα. Φυσικά δε θα μπορούσα να αγνοήσω τίτλους όπως το Street Fighter II για SNES, το Mortal Kombat για PC, το Flashback και το Shadow of the Beast για την AMIGA και το Jungle Strike για το Mega Drive αλλά κατά τ' άλλα σκεφτείτε ότι πάω στα ηλεκτρονικά και παίζω μόνο μπάσκετ (Run and Gun για τους περίεργους), άντε και κανένα ποδοσφαιράκι! Η αλήθεια είναι ότι κατά καιρούς πέρασαν πολλά arcade (συνοπτικά) παιχνίδια από τα χέρια μου αλλά ελάχιστα κατάφεραν να μου κρατήσουν το ενδιαφέρον πάνω από μισή ώρα. Και το Mortal Kombat II ΕΙΝΑΙ ένα από αυτά! Ντρέπομαι λίγο που το λέω (μπορεί να διαβάσει κανένας γνωστός το τεύχος) αλλά το Mortal Kombat II κατάφερε να με κρατήσει σχεδόν έξι ώρες κολλημένο μπροστά στο Mega Drive αμελώντας έτσι το πολυαγαπημένο μου PC! Αν είναι δυναμόν (χε, χε δεν είναι ορθογραφικό λάθος)! Γιατί όλοι αυτοί οι έπαινοι για το Mortal Kombat II; Μα είναι δυνατόν να παίξει κανείς μια τέτοια ΠΑΙΧΝΙΔΑΡΑ και να έχει δυο καλά λόγια να πει; Κυριολεκτικά δεν ξέρω από που να ξεκινήσω. Ας κάνω όμως (επιτέλους!) μια προσπάθεια. Αρχίζω με το σενάριο λέγοντας ότι το MK II δεν αποτελεί εξαίρεση όσον αφορά τα beat 'em up games. Απλά δεν έχει σενάριο! Ενα ακόμη παιχνίδι βασισμένο στην αλόγιστη βια και το ανεγκέφαλο ξύλο με βάθος και υπόβαθρο μηδέν. Αλλά όταν πρόκειται για αριστουργήματα όπως είναι το Street Fighter II και τα δυο Mortal Kombat τότε είμαι διατεθειμένος να κάνω και λίγο "τα στραβά μάτια". Αφού λοιπόν έβγαλα το άχτι μου θάβοντας το ανύπαρκτο σενάριο και βάθος των beat 'em up (δε θα τσακωθούμε, πάλι, γι αυτό το θέμα Κροντηρά) προχωρώ στους πιο "ζουμερούς" τομείς του



MK II. Επειδή έτοιμος είμαι να αρχίσω να θριαμβολογώ και πάλι θα πάρω τα πράγματα με τη σειρά. Και πρώτα στη λίστα είναι τα γραφικά. Ο καλύτερος χαρακτηρισμός είναι ότι τα γραφικά του Mortal Kombat II εκμεταλλεύονται πλήρως (το τονίζω αυτό) τις δυνατότητες του Mega Drive. Τα sprites έχουν εκπληκτική λεπτομέρεια και φοβερά χρώματα και μοιάζουν "παρμένα" κατ' ευθείαν από το ηλεκτρονικό, τόσο καλά είναι! Η κίνηση είναι πολύ γρήγορη και καθαρή αν και όχι χωρίς προβλήματα. Συγκεκριμένα αναφέρομαι στο ίδιο πρόβλημα που είχε και η coin-op έκδοση. Τα sprites φαίνονται σαν να τσουλάνε και όχι να περπατούν και αυτό χτυπάει κάπως άσχημα. Φυσικά όλα αυτά σε πολύ μικρή κλίμακα οπότε μπορούμε άνετα να το παραβλέψουμε. Υπάρχει όμως και κάποιο άλλο μικροπρόβλημα στα γραφικά του παιχνιδιού. Ναι μεν τα backgrounds είναι ίδια με του ηλεκτρονικού αλλά τα χρώματα τους υστερούν αισθητά. Φυσικά αυτό οφείλεται ("όπως όλοι ξέρουμε" λέει ο Κροντηράς) στις περιορισμένες δυνατότητες του Mega Drive στο χρωματικό τομέα οπότε το παραβλέπουμε και αυτό.

Γενικά τα γραφικά του Mortal Kombat II είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητικά. Πολύ παραπάνω μάλιστα. Είναι σχεδόν τέλεια! Ασε όμως τον ήχο. Αυτός είναι ακόμα καλύτερος! Ναι, ναι δεν κάνω πλάκα. Οτι ακούγεταισ το ηλεκτρονικό υπάρχει και εδω και μάλιστα με πολύ καλή ποιότητα και απόδοση. Η ίδια μουσική, οι ίδιες κραυγές, τα ίδια χτυπήματα τα πάντα. Φυσικά υπάρχει και η απαραίτητη ομιλία και μάλιστα είναι καταπληκτική. Οποτε ξεκινάει μια μάχη ακούτε το γνωστό fight ενώ στο τέλος της ακούτε το flawless (αν είστε αρκετά καλοί) ή το fatality (αν είστε ακόμα καλύτεροι). Πάει λοιπόν ο τεχνικός τομέας όπου το Mortal Kombat II περνάει τις εξετάσεις μου και μάλιστα με άριστα. Και πάμε στο χειρισμό. Οτι ξέρατε στο πρώτο Mortal Kombat καλύτερα να το ξεχάσετε. Εντάξει, υπάρχουν οι ίδιες κινήσεις αλλά έχουν προστεθεί και πάρα πολλές καινούριες και πολύ πιο θεαματικές. Δεν θα σας τις πω τώρα γιατί είναι ολόκληρος κατάλογος αλλά μην ανησυχείτε καθόλου γιατί υπάρχουν όλες στο manual. Πάντως αν έχετε joypad με τρια μόνο κουμπιά θα τα βρείτε σκούρα. Οχι τόσο στις κινήσεις σας όσο στα τελικά fatalities, τα babalities και τα friendship. Τι είναι όλα αυτά; Θα τα πούμε πιο κάτω όταν μιλήσουμε για το gameplay. Δηλαδή ... τώρα! Οπως βλέπετε η συγκίνηση μου είναι τόσο μεγάλη που σχεδόν είμαι σε παραλήρημα και δεν ξέρω τι λέω ή μάλλον τι γράφω. Και μιας και αναφέρθηκα ήδη στις ειδικές τελικές κινήσεις είναι πρέπον να αναφερθώ αρχικά σε αυτές. Θυμόσαστε λοιπόν τα fatalities του πρώτου Mortal Kombat, το συνδυασμό κινήσεων δηλαδή μόλις εμφανιζόταν το περιβόητο Finish Him στην οθόνη ώστε να αποτελειώσετε θεαματικά και αιματηρά τον αντίπαλο σας; Φυσικά και υπάρχουν και στο δεύτερο μέρος αλλά οι ομορφιές δεν είναι εκεί. Βασικά υπάρχουν αρκετοί νέοι χαρακτήρες οπότε και νέα fatalities αλλά δεν είναι μόνο αυτό. Εχετε στη διάθεση σας (αν είστε αρκετά γρήγοροι και ικανοί) babalities τα οποία μεταμορφώνετε τον αντίπαλο σας σε βρέφος αλλά και friendship όπου αντί για "μπουκέτα" στο μάτι προσφέρετε ένα πραγματικό μπουκέτο με λουλούδια και άλλα πολλά τέτοια! Αλλά όλοι οι χαρακτήρες, παλιοί και καινούριοι, έχουν κάτι σαν υπο-fatality. Οπου το επιτρέπουν τα backgrounds μπορείτε με ένα ειδικό uppercut να καρφώσετε τον αντίπαλο σας στα καρφιά που υπάρχουν στο ταβάνι ή να τον πετάξετε σε μια λιμνούλα με οξύ με τα γνωστά αποτελέσματα. Κάτι σαν το the pit του πρώτου Mortal Kombat. Α, μια και το έφερε η κουβέντα. Ακόμα και η πίστα the pit έχει αλλάξει. Και εδω ρίχνετε τον αντίπαλο σας από τη γέφυρα αλλά όχι με απλό uppercut, θέλει και εδώ κάτι σαν fatality αλλά το αποτέλεσμα είναι πιο θεαματικό









MIDWAY/ACCLAIM
2 ΠΑΙΚΤΕΣ
Του Π. Δημόπουλου

ΓΕΝΙΚΑ

Δυο πράγματα μόνο θέλω να πω. Πρώτον ότι μόνο το Super Street Fighter II ΙΣΩΣ (και το τονίζω!) να ξεπερνά το Mortal Kombat II και δεύτερον ότι σίγουρα είναι ότι καλύτερο έχω δει και έχω παίξει στο Mega Drive μέχρι σήμερα. Το είπα, το λέω και θα το ξαναπώ μέχρι κάποια άλλη παιχνιδάρα να με βγάλει ψεύτη.

ΑΝΤΟΧΗ

Δυστυχώς μόνο μέχρι πέντε μπορώ να του βάλω. Πολλοί και ισάξιοι χαρακτήρες, το φανταστικό διπλό και ... και ... και ... Είναι χοντρό να πω ότι δεν πρόκειται να το βαρεθείτε για τα πρώτα είκοσι χρόνια;

ΓΡΑΦΙΚΑ

Μόνο τα backgrounds υστερούν κάπως αλλά το όλο σύνολο είναι πραγματικά καταπληκτικό. Τίποτα πραγματικά μεμπτό.

ΗΧΟΣ

Ακούτε ότι θα ακούγατε και στο ηλεκτρονικό. Χρειάζεται να πω τίποτε άλλο;

GAMEPLAY

Πραγματικά ατελείωτο! Καλέστε δυοτρείς φίλους στο σπίτι σας για ένα τουρνουά και θα καταλάβετε γιατί ήθελα να του βάλω δεκαπέντε και όχι πέντε αλλά δεν με άφησε ο Κροντηράς.

99

από το κάρφωμα του αντιπάλου στα σίδερα που είχαμε στο πρώτο παιχνίδι. Εδώ βλέπετε τον αντίπαλο σας να πέφτει για αρκετή ώρα πριν αλλάξει η οπτική γωνία και τον δείτε από ψηλά να σκάει στα βράχια τινάζοντας ολόγυρα αίμα! Gross αλλά θεαματικό. Ώρα όμως να ασχοληθούμε λίγο και με τους χαρακτήρες που έχετε στη διάθεση σας. Υπάρχουν όλοι οι παλιοί μας γνωστοί από το πρώτο ΜΚ εκτός από τον Kano και την Sonya ενώ ο Shang Tsung είναι πλέον νέος και μπορείτε να τον πάρετε. Όμως υπάρχουν και πολλά νέα μέλη στην παλιοπαρέα. Ο Kung Lao με το ηλίθιο αλλά θανατηφόρο καπέλο του, ο τερατόμορφος Baraka (ένας από τους αγαπημένους μου, μοιάζει τόσο στον Κροντηρά!) με τα φοβερά σπαθιά του, η Kitana με τις κοφτερές βεντάλιες, η Mileena με τα sai και τη φοβερή teleport kick της, ο Reptile (επιτέλους) με ένα νέο σετ κινήσεων και ο "έγχρωμος" παλαιστής Jax με τις φοβερές λαβές του. Από τους αντιπάλους λείπει ο Goro αλλά το κενό συμπληρώνει ο ακόμα πιο φοβερός Kintaro. Πρόκειται για ένα επίσης τετράχειρο, όπως ήταν και ο Goro, τιγρέ πλάσμα το οποίο είναι πολύ πιο όμορφο αλλά και θανατηφόρο από τον προκάτοχο του. Αλλά το clue του παιχνιδιού είναι ο εντελώς τελικός αντίπαλος, ο φοβερός Shao Kan. Αυτά λοιπόν και για τους χαρακτήρες που παίρνετε αλλά και που αντιμετωπίζετε στο ΜΚ ΙΙ.

Αυτό πάντως που πρόσεξα είναι ότι όλοι οι χαρακτήρες, με τις νέες κινήσεις, είναι ισοδύναμοι οπότε δεν υπάρχει περίπτωση να προσκολληθήτε αποκλειστικά σε έναν χαρακτήρα και αυτό είναι κάτι που προσδίδει αρκετά μεγαλύτερη αντοχή στο παιχνίδι σε σχέση με το πρώτο μέρος. Αυτά είχα να πω για το Mortal Kombat II το οποίο αποτελεί οπωσδήποτε ότι καλύτερο έχω δεί στο Mega Drive μέχρι στιγμής!

Εδώ όμως σταματώ γιατί πρέπει να αφήσω και λίγο χώρο για τις φωτογραφίες του παιχνιδιού .









+ Τα πάντα και everything! Τολμώ να πω ότι είναι αψεγάδιαστο.

− Τίποτα, nothing, nada, zilch! Ίσως μόνο (και πάλι λίγο) η σχετικά μεγάλη δυσκολία του.

MORTAL KOMBAT II

Μετά από το review του Mega Drive τί να περιμένει κανείς; Οπως και νάχει, το παιχνίδι στο Game Gear κάθε άλλο παρά 8-bit μηχάνημα θυμίζει. Και αυτό γιατί τα sprites είναι φανταστικά σε όρια 16-bit. Μόνο ο Kintaro έχει "λεπτύνει" κάπως όταν κινείται στο πλάι. Πάντως μέσα σε μικρή οθόνη όπως αυτή του game gear δείχνουν τεράστια και πολύχρωμα. Μην νομίζετε όμως ότι τα backgrounds έχουν μειωθεί χρωματικά. Είναι θαυμάσια και το οριζόντιο scrolling καταπληκτικό.

Μας απογοήτευσε βέβαια η έλλειψη του Barraca, του Kung Lao, του Raiden και του Johny Cage (ή Γιάννη Κλουβί για τους φίλους του!) αλλά υπάρχει ο Shang Chung που μεταμορφώνεται σε όποιον από τους υπάρχοντες θέλει. Ξέρω θέλετε να μάθετε για το gameplay. Τέλειο αλλά λίγο αφού στα δύο πρώτα επίπεδα δυσκολίας -από τα 3 συνολικά- δεν θα χρειαστείτε παρά μερικές ώρες για να τα τερματίσετε. Το colision detection είναι από τα καλύτερα που έχω δει ποτέ σε 8-bit μηχανάκι και δεν θα μείνετε με την αίσθηση της αδικίας όταν χάσετε. Φυσικά σττο διπλό που το πρόγραμμα είναι τέλειο δεν θα λείψουν και οι "ψιλές" ανάμεσα στους παίκτες! Σε μερικά σημεία του παιχνιδιού θα δείτε να εμφανίζεται, όπως και στην έκδοση του Mega Drive, ένας ασπρόμαυρος προγραμματιστής - τουλάχιστον εμένα για προγραμματιστής μου έμοιαζε!- που σημαίνει ότι κάνατε κάποιο καλό συνδιασμό κινήσεων.

Λείπουν πάντως αρκετά στοιχεία από τις 16-bit εκδόσεις αλλά αν παραβλέψετε την σύγκριση έχετε ένα φανταστικό πρόγραμμα.











Δεν υπάρχουν passwords.. Λείπουν τα babbalities και τα friendships, υπάρχουν μόνο 8 από τους 12 χαρακτήρες. Ο Kintaro έχει "μικρύνει".

Sprites, AIMATA, καλό animation, δυνατό gameplay, φοβερές στατικές οθόνες.



ACCLAIM/MIDWAY

1-2 ΠΑΙΚΤΕΣ

Του Ν.Κροντηρά

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν κατάφερα να κάνω καμμία fatality αλλά μόνο και μόνο ότι το παιχνίδι έχει μια αίσθηση από το πρώτο μέρος με νέους χαρακτήρες είναι καλό. Στο απλό είναι πολύ εύκολο δυστυχώς.

ΑΝΤΟΧΗ

Συγκρούονται το διπλό με την ευκολία, η εθιστικότητα με το gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα καλύτερα sprites από κάθε 8-bit handheld με καλό animation.

ΗΧΟΣ

Ψηφιοποιημένα εφφέ, καταπληκτική μουσική.

GAMEPLAY

Λείπουν αρκετά και στο απλό είναι πανεύκολο.

89

MEGA DRIVE

ALADDIN
Για να περάσετε επίπεδο παγώστε το παιχνίδι και πατήστε: A, B, B, A, A, B, B, A.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE
Για να μην χρειαστεί να περάσετε τους τελικούς κακούς κάντε το εξής: μόλις φτάσετε σε έναν τελικό κακό και τελειώσετε την συζήτηση μαζί του πατήστε το Start για να πάτε στην οθόνη επιλογών και ξανά Start για να συνεχίσετε.

ALIEN STORM
Παίξτε σαν Scooter, και μόλις η ζωή σας φτάσει στο μηδέν αυτοκαταστραφείτε. Θα συνεχίσετε το υπόλοιπο παιχνίδι άτρωτοι.

ARNOLD PALMER GOLF
Για σούπερ βολές δώστε το όνομά σας σαν "EVE".

BACK TO THE FUTURE 3
Οταν θέλετε να περάσετε επίπεδο παγώστε το παιχνίδι κρατήστε πατημένο το A και πατήστε UP, DOWN, LEFT, RIGHT.

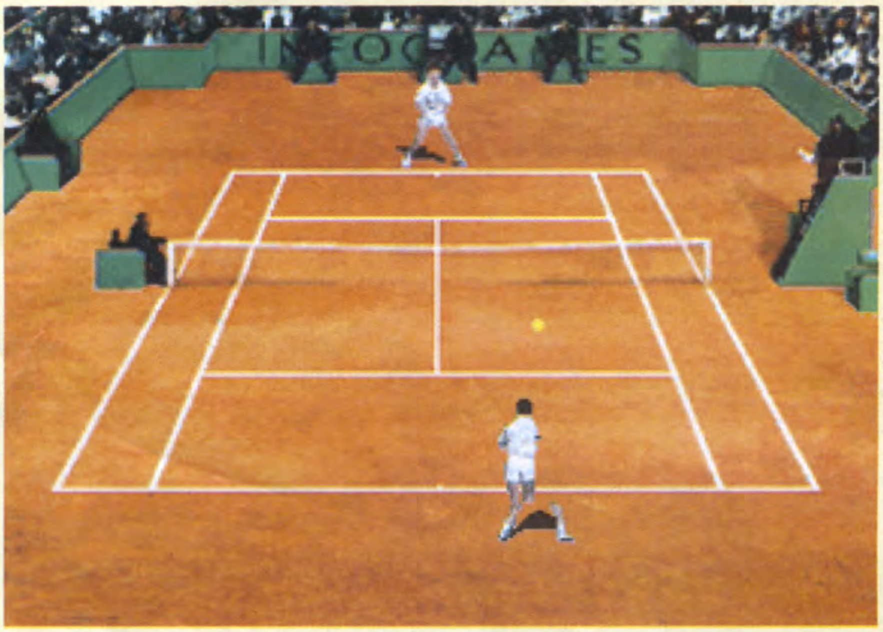
BURNING FORCE
Για 10 ζωές πατήστε B, A, B, A, A, C, A, A, και ξεκινήστε το παιχνίδι.

BUSTER DOUGLAS BOXING
Μπορείτε να πετύχετε επανάληψη του αγώνα σας αν πατήσετε UP, B, και START την ίδια στιγμή.

COLUMNS
Ενα κόλπο για να πάρετε το Magic jewel. Παίξτε το παιχνίδι στο Easy Arcade mode. Οτν αρχίσετε να χάνετε γεμίστε την ακριανή αριστερή ή δεξιά κολλώνα όσο πιο ψηλά μπορείτε με όσο περισσότερα πετράδια. Μόλις την συμπληρώσετε θα εμφανιστεί το μαγικό πετράδι.

COOL SPOT
Πηγαίνετε στην Options screen και πατήστε A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C.

CRUE BALL
Για να περάσετε επίπεδο διαλέξτε το "Music Demo" από το μενού των τίτλων και ύστερα το #6 (Twisted Flipper). Τώρα πατήστε A, C, A, B και ξεκινήστε το παιχνίδι. Πριν ρίξετε την μπάλλα κρατήστε πατημένα τα UP και B.



DECAPATTACK
Για να περπατήσετε στον αέρα, πηδήξτε και πατήστε το C επανειλλημένα και γρήγορα.

DESERT STRIKE
Για να ξεκινήσετε με 5 αντί 3 ζωές δώστε password "TQQQLOM."

DEVILISH
Από την οθόνη των τίτλων πατήστε A, C, LEFT, START για 99 ζωές!

DRAGON'S FURY
Για να φτάσετε στο τελικό επίπεδο δώστε "6RENAXUEMW" στο password.

DYNAMITE DUKE
Επιλέξτε Options και πατήστε C 10 φορές. Υστερα πατήστε START και θα βρεθείτε μπροστά σε ένα σωρό επιλογές.

EL VIENTO
Αργή κίνηση! Αρχίστε το παιχνίδι και παγώστε ανά πάσα στιγμή. Τώρα πατήστε UP, LEFT, RIGHT, DOWN, A.

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING
Για να έχετε τον τέλειο πυγμάχο διαλέξτε "Career Mode" στην οθόνη των τίτλων και ονομάστε τον νέο μποξέρ "THE BEAST."

F-22 INTERCEPTOR
Δώστε password "GTGAUO". Στην προσγείωση σας περιμένει σίγουρη έκπληξη.

FAERY TALE ADVENTURE
Για να πάτε στο τέλος του παιχνιδιού δώστε τον κωδικό "7R2KUL6RSZXSK6NHGSDCB720663RI2HO785P"

NES

ROBOCOP 3
Restore power Σε οποιο σημειο του παιχνιδιου και αν βρισκοσαστε πατηστε START και μετα SELECT τρεις φορες.Με αυτο τον τροπο θα ξαναβρειτε την χαμενη σας ενεργεια και μαλιστα στο μαξιμουμ.Φυσικα αυτο μπορειτε να το επαναλαβετε καθε φορα που η ενεργεια σας βρισκεται σε χαμηλο επιπεδο,τις περισσοτερες φορες δηλαδη...

ROBOCOP VS TERMINATOR
Level codes
stage 2 DLTC
stage 3 MWSX
stage 4 TPST
stage 5 JFDN
stage 6 B5HK
stage 7 HKFL
stage 8 SKTR
stage 9 SKMD
stage 10 DRFT

stage 11 SKNN
stage 12 MWFX

SMART BALL

Game skip

Οταν εμφανιστουν οι τιτλοι στην οθονη πατηστε επανω,επανω,αριστερα,δεξια, αριστερα,δεξια,B,A,SELECT,START.Με αυτο τον τροπο θα φτασετε κατευθειαν στην πιστα 4-A.

Level select

Πηγαινετε στην οθονη επιλογων και πατηστε επανω,επανω,κατω,κατω,αριστερα, δεξια,αριστερα,δεξια,B,A,SELECT,START Τωρα μπορειτε να διαλεξετε οποιο επιπεδο θελετε για να παιξετε.

DRAGON BALL 2

Select characters

Για να διαλεξετε οποιονδηποτε χαρακτηρα πατηστε κατω,X,πανω,B,L,Y,R,A οταν εμφανιστουν οι τιτλοι.Εαν το κολπο εχει πετυχει θα ακουστει ενα συντομο κουδουνισμα.

FINAL FIGHT

Hidden options menu

Οταν εμφανιστουν οι τιτλοι πατηστε και εχετε κρατημενα το αριστερο και δεξιο κουμπι ενω ταυτοχρονα πατηστε το START.Μπορειτε τωρα να διαλεξετε τον αριθμο των "ζωων" που θελετε οπως επισης και την πιστα που προτιματε.

FLASHBACK

Passwords

Level 2 JWLYX
Level 3 RSVP
Level 4 DXCPT
Level 5 SLMN
Level 6 ZTHRK
Level 7 CRLQXZ

THE HUNT OF RED OCTOBER

Level select

"Παγωστε" το παιχνιδι και μετα πατηστε Y, οκτω φορες.

Soundless

Κρατηστε το A και B κατω ενω ταυτοχρονα πατηστε πανω και κατω.Με αυτον τον τροπο μπορειτε να ειστε αθορυβοι για 25 φορες.

JHON MADDEN 93

Champinship finals

Μπορειτε να προχωρησετε κατευθειαν στους τελικους πατωντας GDRFDDMC

Super bowl

Για να φτασετε κατευθειαν στην πιστα πληκτρολογηστε BBBB5NZ5C.

JHON MADDEN 93

Passwords

Dallas vs Greenbay -DJGPBBKC
Dallas vs Filadalphia-DJLPBBPC
Dallas vs Sinsinnati-DFRNCFVC
Chicago vs Washington-DFGNBBFC
Chikago vs Greenbay-DFLNCBLC
Chikago vs Cincinnati-DFRNCFVC
Houston vs Cincinnati-MNGLBBVC
Houston vs Kansas city-MNLLBBFD
Houston vs Greenbay-MNRLBDMD

JERRY BOY

Level select

Οταν σας δωθει η εντολη "Push start" πατηστε επανω,κατω,κατω,αριστερα, δεξια, αριστερα, δεξια, B, A, Select, Start για να διαλεξετε πιστα.

JAMES BOND JR

Passwords
Level 5 - 9025
Level 6 - 1813
Level 7 - 3353

STREET COMBAT

50 lives

Στην καρτα επιλογων που θα δειτε στην οθονη σας μετακινηστε τον κερσορα στην επιλογη "Credit".Πατηστε τωρα Select,δεκα φορες.Οι "ζωες"σας τωρα θα αυξηθουν στις 50.Οταν ξεκινησετε να παιζετε θα δειτε ολες αυτες τις "ζωες" καπου στην κατω δεξια ακρη της οθονης σας.

SUPER BOMBERMAN

Extreme Firepower

Στην επιλογη με ενα παικτη ριξτε μερικες βομβες αμεσως μολις ξεκινησετε να παιζετε.Τη στιγμη που θα εκρηγνωνται κρατηστε συνεχως πατημενο το κουμπι που ριχνει τις βομβες.Ετσι θα συνεχιστουν οι εκρηξεις "καθαριζωντας" σχεδον ολη την πιστα.ΠΡΟΣΕΞΤΕ ομως διοτι μολις χαθει η δυνατοτητα που εως εκεινη τη στιγμη θα εχετε (και που θα σας κανει αορατους) θα "πεθανετε" αμεσως.Για αυτο βιαστειτε...

Small bomber

Πατηστε 5656 σαν κωδικο στην αρχη του παιχνιδιου.Προχωροντας στο παιχνιδι θα ανακαλυψετε μια ειδικη "εκδοση" με ενα μικρο φανταστικο βομβιστη.

SUPER CONFLICT

Stage select

Επανω στον χαρτη,πατηστε B,L,X,Y αφηστε στην συνεχεια ΜΟΝΟ το X και ξαναπατηστετο αμεσως μετα. Ελευθερωστε ολα τα κουμπια και τωρα καθε φορα που θα πατατε το B και το L ταυτοχρονα θα εμφανιζεται μπροστα σας ο επομενος χαρτης.

Change computer's weapons

Οταν εμλακειται σε μαχη με τον υπολογιστη μπορειτε να αλλαξετε τα οπλα του (προς οφελος σας φυσικα!) πριν προλαβει να "ριξει" πατωντας κατ' επαναληψη το B, στην δευτερη κονσολα.

ADVENTURE ISLAND

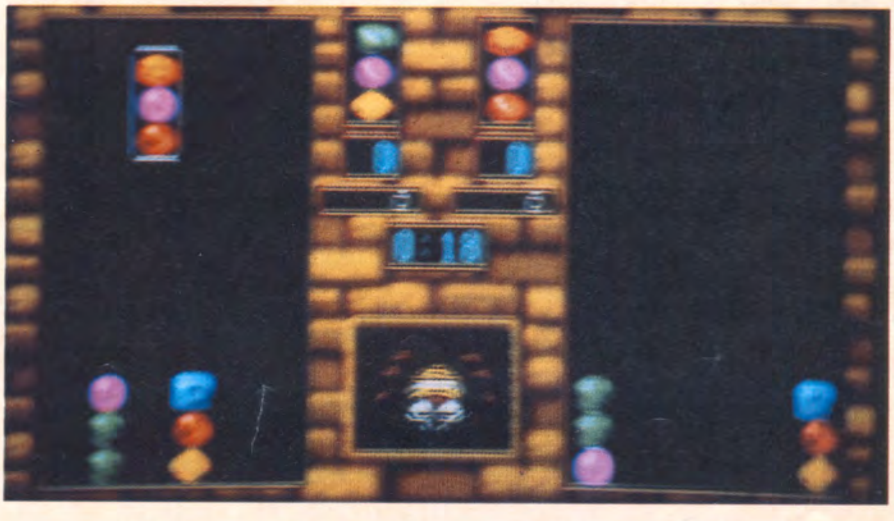
Level Select

Πατηστε δεξια,δεξια,X,Start,την στιγμη που εμφανιζωνται οι τιτλοι.

CARL RIPKIN JR

Championship game

Για να φτασετε στην πιστα γραψτε τον κωδικο--RCCJKJBDSPKDGGGFFRC





BATMAN RETURNS

Lives cheat

Οταν εμφανιστουν οι τιτλοι μετακινηστε την νυχτεριδα στην θεση των επιλογων και πατηστε Start.Στην δευτερη κονσολα πατηστε επανω,επανω,κατω,κατω, αριστερα,δεξια,αριστερα,δεξια,B,A.H μουσικη που θα ακουστει θα επιβεβαιωσει αν το κολπο επιασε...Χρησιμοποιωντας την πρωτη κονσολα πηγαινετε στην επιλογη "REST".Μπορειτε τωρα να ανεβασετε τον αριθμο των "ζωων" σας σε 9.

RAINBOW BELL ADVENTURE

Power-up cheat

"Παγωστε" το παιχνιδι και πατηστε επανω,επανω,κατω,κατω,αριστερα,δεξια, αριστερα,δεξια,B,A,και μετα "ξεπαγωστε" το. Τωρα θα πρεπει να εχετε ανακτησει ολη σας την δυναμη.

ANOTHER WORLD

Passwords

Stage 2 - HTDC
Stage 3 - CLLD
Stage 4 - LBKG
Stage 5 - XDDJ
Stage 6 - FXLC
Stage 7 - KRFK
Stage 8 - KLFB
Stage 9 - DDRX
Stage 10 - HRTB
Stage 11 - BRTD
Stage 12 - TFBB
Stage 13 - TXHF
Stage 14 - CKJL
Stage 15 - LFCK

CHOPLIFTER III

Level codes
Level 2 - DSRTLLN
Level 3 - MRDSTGN
level 4 - MDCTLVN

SUPER STRIKE EAGLE

Secret mission

Πληκτρολογωντας τον κωδικο G6CH4228 θα εχετε την δυνατοτητα να πεταξετε σε καποια μυστικη αποστολη.

Mission passwords
Libya day - 066F87FH
Libya night - 062H869D
Gulf war day - CGGG4724
Gulf war night - 90B68G8C
Korea day - 057F4902
Korea night - HF3H09H8
Cuba day - DF25449H

POCKY & ROCKY

Level select

Πατηστε,κατω,X,Y και "κρατηστε" τα ενω ταυτοχρονα πατηστε,A,A,A,A,B,B,B,B, A,B,A,B,A.B,A,B

GOOF TROOP

Passwords

Level 2 - Μπανανα,Κοκκινο διαμαντι,Κερασι,Μπανανα,Κερασι
Level 3 - Κερασι,Κοκκινο διαμαντι,Μπλε διαμαντι,Κερασι,Μπανανα
Level 4 - Κοκκινο διαμαντι,Κερασι,Μπλε διαμαντι,Μπλε διαμαντι,Κοκκινο διαμαντι
Level 5 - Μπανανα,Κερασι,Μπλε διαμαντι,Κοκκινο διαμαντι,Μπανανα

ON THE BALL

Access codes

Field 2 - MHWYR
Field 3 - HCCWD
Field 4 - WRJMH

OYTLANDER

Infinite energy

Πατηστε, επανω, αριστερα, δεξια, επανω, B, A, κατα τη διαρκεια του παιχνιδιου

FIRST SAMURAI

Stage select

Στην θεση των επιλογων "κρατηστε" L,R,X,A ταυτοχρονα.Την στιγμη που οι πορτες θα κλεινουν χρησιμοποιηστε καποια απο τις κατευθυνσεις για να αλλαξετε επιπεδο...δεξια-επιπεδο 1-2,κατω-επιπεδο 2-1,αριστερα- επιπεδο 2-2 πανω-επιπεδο 3-1

FIREPOWER 2000 (US)

Level warp

Level 1 - RLRRLLRLRRLL
Level 2 - RLRRLLRRRLRR
Level 3 - LRLLRRLLLLRRRL
Level 4 - RRRLLLRRLLRLRL
Level 5 - RLRLLLRRLLRLRLL

Control both jeep and helicopter

Την στιγμη που εμφανιζωνται οι τιτλοι πατηστε Select για να φτασετε στην επιλογη των 2 παικτων.Πατηστε τωρα ταυτοχρονα το Start και το A.Μπορειτε τωρα να επιστρεψετε στο "μονο" παιχνιδι εχωντας την δυνατοτητα να κονρολαρετε και τα 2 οχηματα.

LAMBORGHINI AC

Bonuses

Εαν καταφερατε να ολοκληρωσετε μια κουρσα χωρις να συγκρουστείτε με καποιο αλλο αυτοκινητο θα παρετε ενα εξτρα πριμ ($ 100000).Εαν μαλλιστα καταφερετε να μαζεψετε και το 70% των αντικειμενων που θα βρισκωνται στην ακρη του δρομου κατα τη διαρκεια της κουρσας θα παρετε νεο πριμ ($ 50000).27)

DESERT STRIKE

Ten Lives

Οταν εμφανιστει η καρτα των κωδικων πατηστε B59JS27.Θα αποκτησετε ετσι 10 "ζωες".Επισης τελειωνωντας μια πιστα θα ανακαλυψετε οτι ανακτατε ξανα ολες σας τις απωλειες.

Game over code

Για να δειτε πως ολοκληρωνεται το παιχνιδι χωρις να παιξετε πατηστε 99P55LM

Passwords

Mission 1 - 3ZJMZT7
Mission 2 - K32L82R
Mission 3 - JR8P8M8
Mission 4 - F9N5CJ8
Game over - 99P55LM

THE BLUES BROTHERS

99 Lives

Μαζεψτε 11 "ζωες" στην συναυλια του Ντενβερ και μετα αυτοκτονηστε...

Φυσικα θα συνεχισετε μετα την διαδικασια μεχρι να φτασετε στον επιθυμητο αριθμο "ζωων".

MECHWARRIOR

Invisibility

Οταν εμφανιστουν οι τιτλοι διαλεξτε "Start Game", φωτιζωντας την τριτη επιλογη και πατηστε το B. Στην επομενη καρτα διαλεξτε οτι θελετε και "βγειτε".Θα εμφανιστει ξανα η προηγουμενη καρτα με την διαφορα οτι τωρα θα υπαρχει μια νεα επιλογη στο αριστερο μερος.Επιλεξτε την, διαλεξτε τον πολεμιστη που προτιμα-

τε και μετα ξεκινηστε το παιχνιδι.Μολις το κανεις πατησε Start για να "παγωσεις" το παιχνιδι και πατησε τον κωδικο ALLYALLYALLYA.Θα δειτε την λεξη "invisible" να εμφανιζεται.Ειστε πια αορατοι...

FACEBALL 2000

Cyberscape mode

Οταν εμφανιστουν οι τιτλοι πατηστε ταυτοχρονα L,R,και διαλεξτε το "μονο" η "διπλο" ενω συνεχιζετε να εχετε πατημενα τα 2 κουμπια ενω ταυτοχρονα πατηστε Start.Αφηστε τα 2 κουμπια και θα εμφανιστει μια νεα επιλογη που ονομαζεται "Cyberscape".Τωρα μπορειτε να παιξετε σε ενα εντελως νεο παιχνιδι με καινουργιους εχθρους και νεες δυνατοτητες...

PILOTWINGS

Extra difficulty

Εαν ειστε οπαδοι των δυσκολων καταστασεων τοτε στην καρτα των κωδικων πατηστε 882943.Νεες και σιγουρα πιο ενδιαφερουσες περιπετειες σας περιμενουν...

Passwords

Εαν ειστε και ανυπομονοι τοτε σας δινουμε τους κωδικους για να ξεπερασετε αμεσως τις πρωτες πιστες...

Level 2 - 985206
Level 3 - 394391
Level 4 - 520771
Helicopter 1 - 108048
Level 6 - 400718
Level 7 - 773224
Level 8 - 165411
Level 9 - 760357
Helicopter 2 - 882943

GAME BOY

KID DRACULA

Ο Κροντηράς έπαιξε, έπαιξε και ορίστε το αποτέλεσμα σε κωδικούς:

5613
3272
7283
5346
7225
5539
7158

THE FLASH

Οι κωδικοί:

23 DELIVERY
DENIM BLUD
TRACK 29
99 PICASSO
INGOT LANE
7TH MARKET
TRACK 12
RUE IE DAY
TIN ALLEY
GORBY WAR
TRACK 66
FUN HOUSE

CHOPLIFTER 2

Οι κωδικοί:

SKYHPPR
CHPLFTR
RGHTHND
TRYHRDR
CMPTRWZ
VRYHPPY
LKYBYSS
BYMSFWR
GDGMPLY
SPRYSKS
CHPYBYS
GMBYQZD

BUGGS BUNNY

Οι κωδικοί:

TX9W
2TWX
YTKX
SHE2
XH02

CAPTAIN PLANET

Ο κωδικός για το τέλος του παιχνιδιού:

506210

WORLD CUP SOCCER

Οι κωδικοί για εύκολη πρόκριση:

03313
36313
17123
42913
56113
51313
97113
08613
01613

ROCKETEER

Οι κωδικοί:

492629312
435765818
775545421

TRACK MEET

Οι κωδικοί:



BHCBTWVB
GXMBGWNC
TBRBNNQM
HHTBSRLR

KLAX

Μόλις πάρετε ένα τουβλάκι που σας ικανοποιεί πατήστε το select και θα διπλασιαστεί.

DYNABLASTER

Ο κωδικός για να φτάσετε μέχρι την Faria είναι 35NPSDJ.

KRUSTY's FUN HOUSE

Οι κωδικοί:

MCBAIN
MILHOUSE

KICKLE CUBICLE

Δώστε TJBY EGCE για να πάτε στο επίπεδο 30.

NES

1943

Οι κωδικοί:

7G117
EG013
E4113
ZDIIX
IRIID

CAPTAIN SKYHAWK

Για να περάσετε το επίπεδο που σας παιδεύει πατήστε A, B κι πάνω στο δεύτερο joypad.

BIONIC COMMANDO

Για άπειρες συνέχειες αρκεί να πατήσετε το A μόλις εμφανιστεί το μήνυμα Game Over στην οθόνη σας.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΤΟ GAMER ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΙ ΑΝΥΠΟΓΡΑΦΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Αγαπητό GAMER
είμαι κάτοχος ενός Mega Drive 2 με 14 κασσέτες κι ενός Game Boy με 14 κασσέτες επίσης. Οι ερωτήσεις μου είναι οι παρακάτω:
1) Το Mega Drive 2 είναι καλύτερο ή το Mega Drive 1, δικαιολόγησε την απάντησή σου.
2) Το USA'94 για Mega Drive είναι καλό; Αν όχι γράψε το καλύτερο ποδοσφαιράκι για Mega Drive.
3) Το Game Gear είναι καλύτερο από το Game Boy; Δικαιολόγησε την απάντησή σου.
4) Το Super Street Fighter το έχω δει μόνο για γιαπωνέζικο Mega Drive. Πότε θα έρθει στην Ελλάδα (PAL version)

Φιλικά
Παναγιώτης Κωνσταντόπουλος

ΥΓ1 GO HOME AND BE A FAMILY MAN GUILE.
ΥΓ2. Βάλτε καμμιά αφίσα!!!

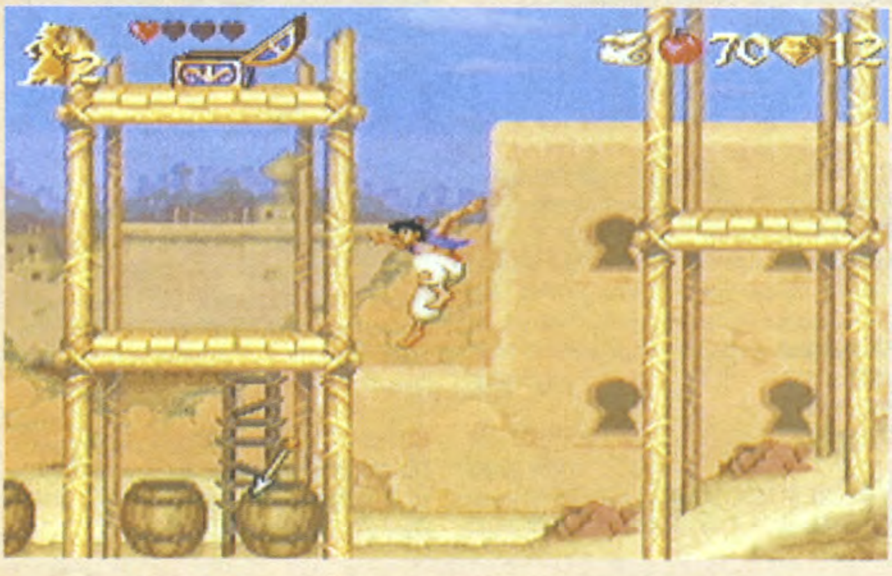
ΦΙΛΕ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ

1) Είναι το ίδιο μηχάνημα με άλλο όνομα και σχήμα.
2) Οπως θα είδες στο τεστ μας είναι από τα καλύτερα ποδοσφαιράκια για κονσόλες.
3) Το Game Gear είναι έγχρωμο μηχάνημα και μόνο αυτό το καθιστά καλύτερο. Είναι όμως ακριβότερο, λιγότερο αυτόνομο με μπαταρίες -τις τρώει γρηγορότερα δηλαδή-και είναι πιο ογκώδες.
4) Αυτό που τεστάρουμε στο review είναι η PAL έκδοση για MEGA DRIVE.

ΥΓ1. YOY MUST DEFEAT SEN LONG TO STAND A CHANCE RYU
ΥΓ2. Πρέπει να το ζητήσετε πιο επίμονα! (Κάτι μπορεί να γίνει...)

Αγαπητό GAMER
είμαι κάτοχος ενός SNES. Στο τελευταίο τεύχος του Gamer είδα review σε άθλια παιχνίδια όπως το ZOMBIES και το TOTAL CARNAGE. Δεν είαι δυνατόν να γίνονται review σε τέτοια παιχνίδια και σε άλλα που έχουν έρθει εδώ και πολύ καιρό στην Ελλάδα να μην γίνονται π.χ. το SUPER STAR WARS και το EMPIRE STRIKES BACK που είναι ότι καλύτερο έχει κυλοφορήσει όχι μόνο στο SNES αλλά γενικά στον χώρο των κονσολών. Πραγματικά αυτά τα δύο παιχνίδια είναι απίστευτα. Αλλά review ακόμα να δούμε. Περιμένω με αγωνία το review αυτών των παιχνιδιών.

Μηχάλης Τριδήμας



Φίλε Μιχάλη,
Δεν χρειάζεται να περιμένεις άλλο όπως είδες στο προηγούμενο τεύχος. Ομως για τις όποιες καθυστερήσεις δεν φταίμε εμείς, αλλά οι αντιπροσωπείες που δίνουν τα παιχνίδια κατόπιν εορτής. Να φανταστείς ότι φτάνουμε σε σημείο να αγοράζουμε παιχνίδια για να τα έχουμε πριν τους άλλους -όπως στην περίπτωση του Super Street Fighter 2-. Με το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου μάλλον σου κλείσαμε το στόμα για πάντα!

Αγαπητό USER-GAMER
Συγχαρητήρια για την πλούσια και ποιοτικά ύλη σου. Είμαστε δύο ξαδέρφια, ο Νίκος (με Jaguar) και Γιώργος (με PC) και έχουμε να σου κάνουμε ορισμένες ερωτήσεις σχετικά με τα μηχανήματά μας:
1) Το 3DO ή το Jaguar είναι καλύτερο και γιατί; Πόσα bit είναι το καθένα;
2) Υπάρχουν περιφερειακά για το Jaguar; Το CD και το FMV πότε θα βγουν;
3) Μπορείς να μου πεις μερικά καλά παιχνίδια για το Jaguar;
4) Θα βγουν adventures για το Jaguar και πότε;
5) Εχει μελλον το Jaguar ή θα πεθάνει σε ένα δύο χρόνια από έλλειψη ποιοτικού software;
6) Πόσο κοστίζει μια αναβάθμιση από PC286 σε 386 και 486 αντίστοιχα;
7) Ποια είναι τα πέντε καλύτερα παιχνίδια για έναν PC 286 με 896 KByte μνήμη και άχρωμη VGA οθόνη;

Με αγάπη και εκτίμηση
Νίκος Αγάς και Γιώργος Χριστοφόρου

ΥΓ1 Ελπίζουμε σε δημοσίευση
ΥΓ2 Kreator, ΑΕΚΑΡΑ, Jaguar και Gamer μετά το Χάος
ΥΓ3 MANOWAR, ΠΑΟ, PC, USER και ξερό ψωμί.

ΝΙΚΟ & ΓΙΩΡΓΟ
Το τεστ του jaguar τον προηγούμενο μήνα πρέπει να σας έλυσε τις περισσότερες απορίες στις οποίες απαντώ εν συντομία:
1) Είναι νωρίς για να απαντήσουμε προς το παρόν. Το 3DO είναι 32bit ενώ το Jaguar έχει 64bit αρχιτεκτονική.
2) Τα περιφερειακά που αναφέραμε στο τεστ χωρίς να γνωρίζουμε πότε ακριβώς θα κυκλοφορήσουν.
3) Βλέπε τεστ.
4) Αν το μηχάνημα πιάσει εμπορικά θα βγουν τα πάντα.
5) Ρώτα ξανά σε κάνα χρόνο.

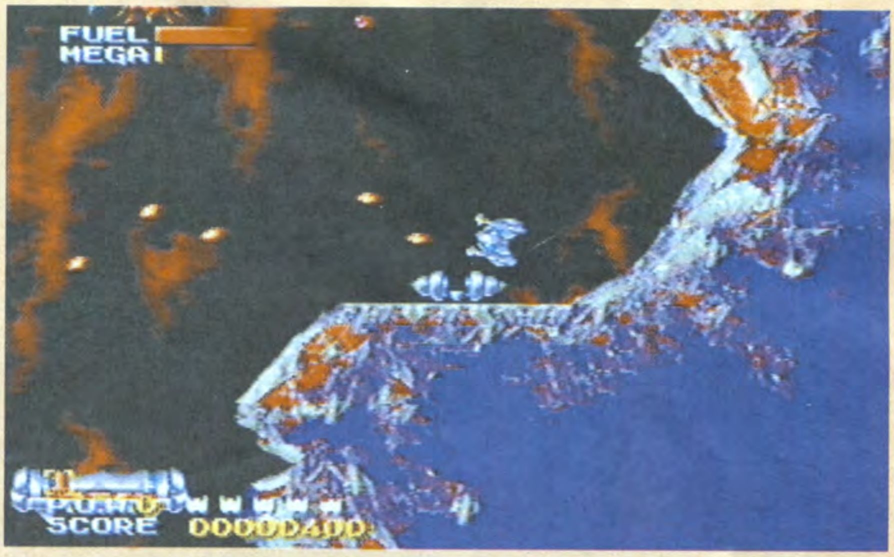
6) 30.000 και 100.000 αντίστοιχα τα motherboards.
7) Elite, Pirates GOLD, Civilisation, Darkseed, King's Quest 3 σύμφωνα με τον αρχισυντάκτη.

ΥΓ1 Ας μην είσασταν από την Κέρκυρα και τα λέγαμε...
ΥΓ2+3 Χάος και ξερό ψωμί...

Αγαπητό Gamer
Είμαι κάτοχος ενός Master System 2. Γνωρίζω ότι δεν είναι από τα μηχανήματα που σας απασχολούν πολύ, αλλά πιστεύω ότι και το Master System παίρνει θέση στον κόσμο των video games. Γι'αυτό και δεν θα ήταν άσχημες λίγες παρουσιάσεις βιντεο- παιχνιδιών του παραπάνω. Εχω καταλάβει ότι αυτήν την περίοδο σας απασχολούν περισσότερο οι μεγάλες δυνάμεις όπως: MEGA CD, Amiga CD32, Jaguar κτλ, αλλά ένα τόσο δα μικρούλι REVIEWδάκι από μια καλή και ωραία κασσέτα του Master System 2 δεν θα ήταν άσχημο. Τώρα διάφορα θέματα που με απασχολούν:
1. Αληθεύει ότι το Game Boy είναι 6-Bit και το Game Gear 8;
2. Ποια τεχνικά χαρακτηριστικά προσφέρει το Mega CD στο Mega Drive 2;
3. Είναι αλήθεια ότι το χειριστήριο του Jaguar μοιάζει με τηλέφωνο;
4. Το Mortal Kombat στο Master System έχει περισσότερα αίματα από την έκδοση στο Super NES;
ΥΓ. Τα 8bit δεν θα χαθούν ΠΟΤΕ

Γιάννης Κωνσταντίνου!

ΓΙΑΝΝΗ
Το Master System 2 και η 8-bit τεχνολογία δεν παίρνει θέση στον χώρο των video games αλλά αφήνει μια κενή για τα επόμενα μηχανήματα.
Πάντως, για να ξέρεις τα review έχουν σχεδόν σταματήσει, γιατί αδυνατούμε να βρούμε καινούργια παιχνίδια.
1. Και τα δύο μηχανήματα είναι 8-bit.
2. Το CD βέβαια, κάτι έχουμε ακούσει για 128 χρώματα ταυτόχρονα, κάποια κόλπα με τα γραφικά και έναν ακόμα Motorola 68000 να χειρίζεται τα δεδομένα.
3. Ναι, όπως μπορείς να δεις στο τεστ μας.
4. Στο Master System έχει αίματα ενώ στο Super NES δεν έχει.
ΥΓ. Θα ζούνε για πάντα στις αναμνήσεις και την καρδιά μας.



Αγαπητό GAMER,
Πριν αρχίσω τις ερωτήσεις μου θέλω να σου πω πως ο κ. Κροντηράς και οι υπόλοιποι συνεργάτες έχετε κάνει θαυμάσια δουλειά. Εσείς είστε οι δημιουργοί αυτού του πρώτου περιοδικού για VIDEO GAMES σε όλη την Ελλάδα. Ελπίζω να συνεχίσετε με μεγάλη επιτυχία. Και τώρα ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου:
1) Ποια είναι καλύτερη επιλογή, το MegaDrive ή το Super NES;
2) Θα βγει Super NES CD;
3) Υπάρχουν πιθανότητες να βγει Mortal Kombat 2; Εαν ναι σε ποια κονσόλα;
4) Το Street Fighter II είναι καλύτερο στο Super NES ή στο Mega Drive;
5) Θα ήθελα το Top 10 του Super NES και του Mega Drive.
6) Ποια πιστεύεις ότι είναι καλύτερη εταιρία, η SEGA ή η Nintendo;
7) Ποια είναι η καλύτερη κονσόλα του κόσμου αυτή τη στιγμή;

Φιλικά
Φώτης Δρακόπουλος

ΦΩΤΗ,
1) Και τα δύο είναι 16-bit μηχανήματα. Το Mega Drive με πιο γρήγορη CPU και το Super NES με περισσότερα chips.
2) Μάλλον όχι.
3) Το review το είδες. Δεν χρειάζεται άλλη απάντηση.
4) Σε παραπέμπω πάλι στο review αυτού του τεύχους.
5) Εγώ θα ήθελα να ήταν 10 εκατοστά μεγαλύτερος ο... δικέφαλός μου.
6) Ασχετο!
7) Αν δεν είναι το Jaguar θα είναι το 3DO, αλλά τα πράγματα αλλάζουν από στιγμή σε στιγμή.



ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ,
1) Ολυμπιακός είσαι και εσύ;
2) Το MegaDrive 2 από το Megadrive διαφέρουν στο όνομα και στο σχήμα.
3) Κοίτα για το Sensible Soccer και το Kick Off.
ΥΓ. Τρομερές δεν ήταν οι πεντάλφες;

ΗΛΙΑΣ ΓΚΑΡΟΣ
1) Η Amiga CD32 είναι ένα θαυμάσιο μηχάνημα αλλά δεν νομίζω ότι ξεπερνάει το NEO GEO. Το CD βέβαια της προσφέρει μεγάλη δύναμη software σε φτηνές τιμές και γι'αυτό είναι η προσιτή λύση.
2) Το CLAY FIGHTER έχει έρθει στην Ελλάδα αλλά δεν γνωρίζουμε αν το έχει φέρει η επίσημη αντιπροσωπεία. Samurai Shodown για Super NES; Δεν το έχω δει ακόμα.
3) Πειρατικά cartridges κυκλοφορούν ακόμα και στην Ελλάδα για τα 16-bit μηχανήματα. Να μην αρχίσουμε να λέμε τα ίδια για την πειρατεία!
4) Το Action Replay δεν δημιουργεί προβλήματα στο Super NES.
5) Ναι, θα εμφανιστεί NEO GEO CD!

ΥΓ1. Το review του Super Street Fighter 2 σου απάντησε αρκετά;
ΥΓ2. Είσαι σίγουρος ότι τα προηγούμενα γράμματά σου είχαν το όνομά σου πάνω τους;

BILLY O 8bitos
1) Για ποιό μηχάνημα;
2) Ο,τι tip υπάρχει για Game Boy φροντίζουμε και το βάζουμε.
3) Οι 16-bit κονσόλες έχουν αρκετά περιφερειακά, αλλά και για το Game Boy υπάρχουν πολλά.
4) Το Game Boy έχει από το περιοδικό μας την μεταχείριση που του αξίζει. Τι έχεις να πεις για το Super Game Boy που κάναμε τεστ;
ΥΓ. Και εγώ ΠΑΟΚτζής είμαι αλλά ο Φασούλας παραμένει παικτάρα όπου κι αν παίζει.

ΓΙΩΡΓΟΣ ΠΑΤΕΡΑΚΗΣ
Συγνώμη που δεν δημοσιεύουμε το πολύ καλό γράμμα σου αλλά ήταν πραγματικά τεράστιο (θα έπιανε περίπου 2 σελίδες περιοδικού). Δημοσιεύουμε όμως τις απαντήσεις που θέλεις.
α) Δεν καταλάβαμε αριβώς σε ποιό επίπεδο είσαι. Συγνώμη αλλά αν μπορείς να το διευκρινίσεις με κάποιο επόμενο γράμμα σου θα μας βοηθήσει πολύ. Το Zelda 3 πάντως το έχουμε κάνει τεστ εδώ και χρόνια και έχουμε δημοσιεύσει χάρτες και κόλπα. Για ξαναεπικοινώνησε.
β) Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.
γ) Οχι, το NEO GEO δεν είναι καλύτερο από τα νέα μηχανήματα που κυκλοφορούν από τις μεγάλες εταιρίες τελευταία. Το Jaguar και το 3DO είναι καλύτερα μηχανήματα. Τα 900.000 πολύγωνα του Saturn δεν είναι τυπογραφικό λάθος και το Jaguar μάλλον θα πρέπει να περιμένει το CD για να δείξει ότι είναι καλύτερο από το 3DO. Αυτό που φαίνεται από το γράμμα σου είναι ότι δεν κατάλαβες ότι ένα μηχάνημα 32-bit μπορεί με την βοήθεια εξειδικευμένων chips να είναι πιο ισχυρό από ένα άλλο των π.χ. 64-bit που δεν έχει τόσο καλά συνοδευτικά (custom) chips.
δ) Το The Horde που είχαμε δείξει στην παρουσίαση του 3DO δεν το είχαμε παίξει σε PC αλλά σε 3DO. Μόλις μας το δώσει κάποια αντιπροσωπεία θα το κάνουμε review είτε σε PC είτε σε 3DO είτε σε οποιαδήποτε άλλη κονσόλα, μην ανησυχείς.
ε) Οι περισσότεροι συντάκτες είναι γύρω στα 21 χρονών. Ο αρχισυντάκτης είναι σχετικά μεγαλύτερος ώστε να τους δέρνει.
στ) Προτιμάτε τα ελληνικά προιόντα για να μην την ξαναπατήσετε.
ζ) Οι χρήστες της A500-A600 μειώνονται όπως είναι φυσικό. Η Amiga 1200 είναι βέβαια μια δυνατή μηχανή ακόμα.
η) Σε ποιά από τα ακόλουθα παιχνίδια του Super NES θα έβαζα πάνω από 90;
Pilotwings-ΝΑΙ, World League Basketball-ΟΧΙ, Super Mario World-ΝΑΙ, Super Castlevania IV-ΟΧΙ ΠΛΕΟΝ, Zelda-A Link To The Past-ΝΑΙ, F-ZERO-ΟΧΙ, NBA JAM-ΟΧΙ.

ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΑΓΓΕΛΙΔΗΣ
Νομίζω ότι έχουμε γράμμα σου και στο USER γι'αυτό μην περιμένεις δημοσίευση και μην γράφεις τόσο πολύ!
1) Ναι το Magical Quest είναι ωραίο παιχνίδι αλλά παιδικό.
2) Δες το review μας για το Alladin.
3) Η καλύτερη έκδοση του Jurassic Park ήταν στους υπολογιστές γιατί στις κονσόλες ήταν για κλάμματα.
4) Εχει κυκλοφορήσει ένα Wing Commander σίγουρα για Super NES. Δεν γνωρίζουμε για τα υπόλοιπα της τριλογίας.
5) Καλό αεροπλανάκι για Super NES; Το Turn'n'Burn και το F-15 Strike Eagle.
Καλό αυτοκινητάκι; Μονο το Super Mario Cart μας άρεσε, δεν ξέρω αν σε καλύπτει.
6) Οχι.

και τώρα ένα όμορφο δώρο απο το USER



...ένα υπέροχο μπλουζάκι με το σήμα του αγαπημένου σας περιοδικού.

Γίνε τώρα συνδρομητής και θα λάβεις το δώρο στο σπίτι σου.